

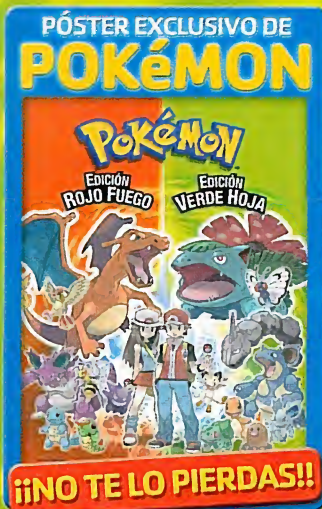
2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR



Nintendo®

POKÉMON



¡¡MÁXIMA ACCIÓN
PARA TU GAMECUBE!!
METROID 2
CALL OF DUTY
GOLDENEYE

¡¡SIGUE NUESTRAS GUÍAS!!
SPIDERMAN 2
METROID
ZERO
POKÉMON
COLOSSEUM



¡ROJO FUEGO Y VERDE HOJA, YA EN TU GBA!

¡¡A TOPE CON POKÉMON!!

¡¡Review especial del mejor juego Pokémon!!

**GUÍA DE
COMPRAS**
Los mejores juegos
para GameCube,
Game Boy Color
y GB Advance

Nº 143 OCTUBRE 2004
00143
84240941810024

¡¡CARGAMENTO DE NOVEDADES PARA CUBE!!

ANIMAL CROSSING



FIFA 2005



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



MARIO TENNIS





TE
PONE
A



¡AHORA CON NINTENDO GAMECUBE Y SU MODO MULTIJUGADOR
ACEPTA EL RETO Y RESUELVE 200 MINIJUEGOS EN MENOS DE
10 SEGUNDOS. ¿QUIÉN EMPIEZA PRIMERO?

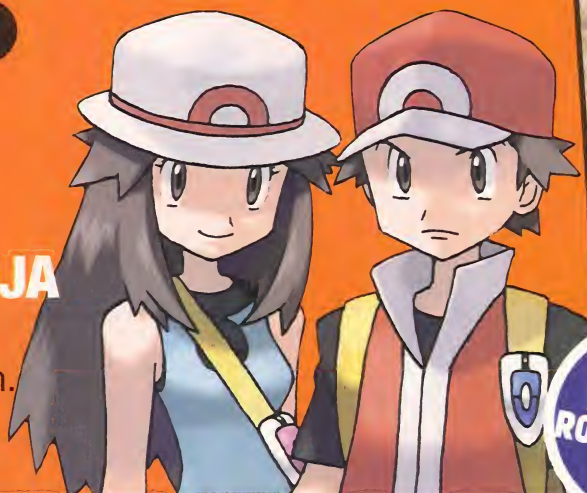


PORTADA

Lee y flipa con la primera review de **POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA**

Te contamos con detalle cómo es el nuevo Pokémon.

PÁGINA 30



NOVEDAD

El juego más rompedor que encontrarás en GC es **ANIMAL CROSSING**

Llega un nuevo "simulador de vida" que te va a dejar sin palabras.



PÁGINA 36

GUÍA

Descubre todos los secretos de **METROID ZERO MISSION**

Paso a paso todos los trucos para salir vivo de esto.



PÁGINA 68

PREVIEW

PIKMIN 2, vuelven Olimar y sus "bichos"

Así será la nueva entrega del genial proyecto de Miyamoto.

PÁGINA 14

REPORTAJE

Los últimos detalles sobre la portátil que va a revolucionar el mundo: **NINTENDO DS**

Entérate de las últimas características, mira el diseño definitivo y empápate de todos los juegos que van a salir para la súpermaquina.



PÁGINA 10

NOTICIAS	4	Spyro: A Hero's Tail	22	GUÍA DE COMPRAS	54	ESDLA: La Tercera Edad	80
REPORTAJES	10	NOVEDADES	30	GameCube	54	Mario Tennis... ..	82
Nuevos datos de Nintendo DS	10	Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja	30	Game Boy Advance	56	TRUCOS	84
Los arcades 3D que vienen a GC	24	Animal Crossing	36	GUÍAS	58	GameCube	84
PREVIEWS	14	Second Sight	40	Pokémon Colosseum	58	Game Boy	86
Pikmin 2	14	Mario Golf Advance Tour	52	Spider-Man 2... ..	64	ZONA ZERO	88
FIFA 2005	16	PÓSTER DOBLE GIGANTE	43	Metroid Zero Mission	68	EL PRÓXIMO NÚMERO	90
Donkey Konga	18	Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja	43	AVANCES	78		
Ty El Tigre 2	20			Tales of Symphonia	78		

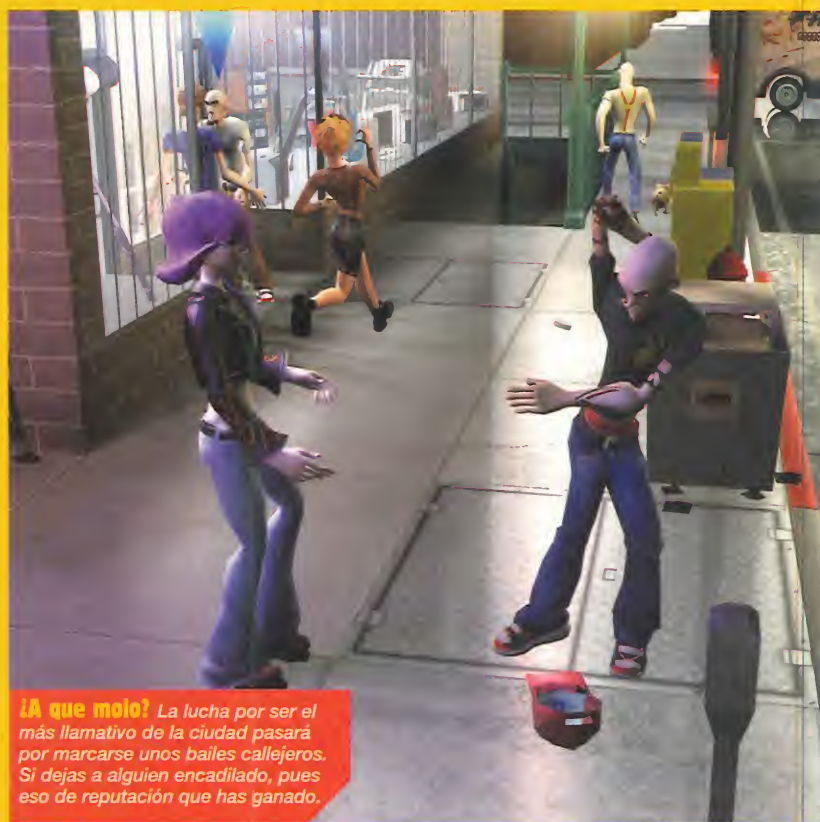
¿Quieres ser el tío más molón de toda la ciudad? ¡Sé un Urbz!

LOS URBZ VENDRÁN A NINTENDO EN NOVIEMBRE

Como cualquier Pokémon, todo evoluciona. Y la evolución de «Los Sims» no puede vivir en cualquier sitio: ¡«Los Urbz» llegan a tu ciudad!

El pasado 23 de agosto EA nos invitó a visitar sus oficinas para presentarnos a las nuevas criaturas paridas por los creadores (por sus mentes, vamos) de los Sims: «Los Urbz», de Maxis. Unos Sims «acelerados» que tienen que estar en acción durante las 24 horas de los 7 días de la semana, vestir con prendas llamativas y vivir en los sitios más atractivos, inusuales, chics... ser los más guays de la ciudad, vamos. Y para ayudarles, estaremos nosotros. Si tenemos una Cube, lo primero será elegir la pinta que tendrá nuestro personaje al principio. Dependiendo de cómo lo vistamos, nuestro chaval/a podrá introducirse en unos u otros ambientes de la ciudad. Habrá que escoger entre uno de los nueve distritos que se nos ofrecerán y, a partir de ahí, encontrar la manera de zampar manjares dignos de reyes, vestir las

mejores prendas y así conseguir una buena reputación entre tus congéneres. Tan vanas metas se podrán desarrollar a cualquier hora en «The Urbz». La ciudad no dormirá y durante las noches también podrás ir a sitios guachis como el Bar Sushi o el CiberCafé. Menos mal que al menos podremos ponerlos a trabajar durante un ratito en esos mismos lugares, o en otros más chungos, como «el desguace ilegal» o «Fuegos Artificiales de Contrabando S.A.». Lo bueno de trabajar es que se hará mediante una pulsación seriada de botones. Así, quien más rápido pulse los botones antes terminará el curro. ¿Y en GBA? También habrá ciudad para todos. Será Urbana y tendrá una economía de pena. Tú tendrás que «levantar el país» jugando 8 minijuegos, explorando 25 zonas y haciéndote con más de 120 objetos. ¡Y con conexión a Cube!

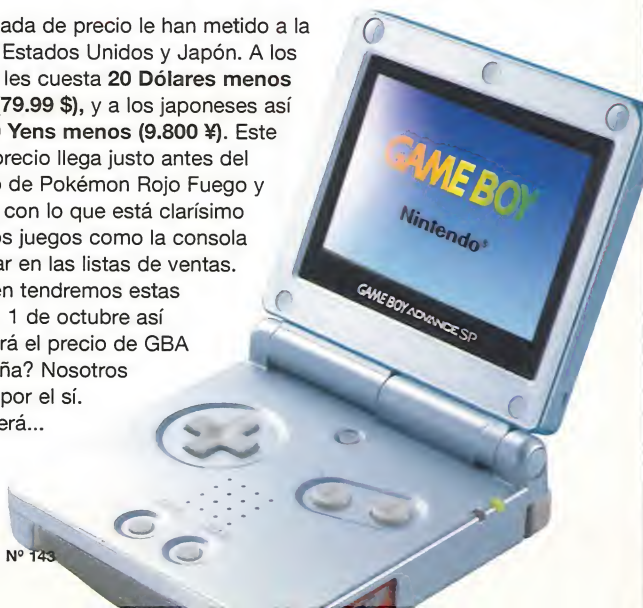


¿A que molo? La lucha por ser el más llamativo de la ciudad pasará por marcarse unos bailes callejeros. Si dejas a alguien encadilado, pues eso de reputación que has ganado.

GAME BOY ADVANCE BAJA DE PRECIO EN USA Y JAPÓN

Todo hace suponer que también nos saldrá más barata a nosotros...

Menuda bajada de precio le han metido a la GBA SP en Estados Unidos y Japón. A los americanos les cuesta 20 Dólares menos que antes (79.99 \$), y a los japoneses así como 3.000 Yens menos (9.800 ¥). Este recorte de precio llega justo antes del lanzamiento de Pokémon Rojo Fuego y Hoja Verde, con lo que está clarísimo que tanto los juegos como la consola van a arrasar en las listas de ventas. Aquí también tendremos estas ediciones el 1 de octubre así que... ¿bajará el precio de GBA SP en España? Nosotros apostamos por el sí. Pronto se verá...



MARIO PARTY PARA TU GBA

Toda la diversión del «Party» en la palma de tu mano, en diciembre.

¡La locura llega a GBA! Si Mario Party ha roto todos los moldes en CUBE, imaginaos lo que puede pasar en su versión Game Boy. ¡Podrás jugar sus 60 nuevos minijuegos en cualquier parte! ¡Y luchar contra un amiguete en modo batalla... o compartir con él todo lo que hayas conseguido!! Entre otras cosas habrás pillado unos deliciosos gadgets (no, galletas no, gadgets) que podremos comprar con monedas. Los citados utensilios incluirán cosas tan divertidas como un medidor de compatibilidad entre tu amiguete (o amiguita) y tú mismo. Es para alucinar. Este diciembre.



El tablero, los chicos de Nintendo... y 60 nuevos minijuegos. ¡Este es mi «Party»!!



Una vez abiertos los minijuegos, podremos volver a disfrutarlos en cualquier momento.



Los estilos más modernos. Las tendencias de moda más actuales se verán reflejadas en «Los Urbz». ¿Cuántas chicas visten como estas dos guaperas, de un tiempo a esta parte? Pues eso, muchas y más que habrá.

¡Mari Puri! ¡Juana Luis! Los personajes te reconocerán y te saludarán al reencontrarse contigo. Y si llevas un nuevo peinado, o ropa ¡se fijarán en ello! ¡Qué bien, sí!

Creador de gentes variadas.

En los Urbz, además de elegir nuestras medidas al centímetro, podremos adornar a nuestro chaval con tatuajes.

Body >>

Los personajes secundarios. Nos serán de gran ayuda. Muchos de ellos nos guiarán si nos perdemos, sugerirán un tipo de comportamiento o nos presentarán a sus amistades.

«PAPER MARIO 2» SE ESTRENA EN NOVIEMBRE EN TU GAMECUBE

El nuevo RPG de Nintendo te sorprenderá por sus originales gráficos y jugabilidad.

«Paper Mario 2» por fin se asoma a nuestras GameCube. Será el 12 de noviembre cuando aterrice por aquí el nuevo RPG de Mario. Que no sólo será muy, muy bonito, conste, sino que además promete **diversión y jugabilidad a montones**. Con la excusa de rescatar a la secuestrada Peach, nos embarcaremos en un viaje lleno de sorpresas y combates. Batallas que resolveremos por turnos y con audiencia, como en un teatro. Si les deslumbramos, nos premiarán con superataques. Si no, nos arrojarán cosas. El sistema de combate **ofrecerá innumerables posibilidades** que incluirán objetos, combos, ataques especiales, y la capacidad de ajustar la potencia del golpe con ayuda del mando. Añadidle eso tan chulo de coleccionar monedas y comprar ítems, y tendréis un **juego objeto de deseo**.



Papiroflexia. Mario usará su dominio del papel para convertirse en avioncito de papel o barquito velero.



NOTICIAS

¡¡TE MARCARÁS UN BUEN FATALITY EN GAMECUBE!!

La noticia se confirma por fin: habrá «MK:Deception» para GC.

Midway acaba de confirmar que ya está en marcha la versión GC de «Mortal Kombat: Deception». La última entrega de este “sagrado” arcade de lucha promete más caña que nunca. Habrá un **nuevo sistema de golpes con mayor profundidad y brutalidad**, tendremos también múltiples fatalities por personajes, nuevos modos de juego y opciones exclusivas para la versión de GameCube. Fans de la lucha: felicidades. Pronto llega lo mejor. Sí, en el **primer trimestre de 2005**.



+18. Esta entrega será más bestia que nunca, así que si sois todavía muy jóvenes...

Mileena. Los luchadores clásicos se combinarán con nuevos participantes. A la batalla regresarán 11 personajes (entre ellos Mileena), y se estrenarán tres: Shujinko, Ashrah y Hotaru. Pronto veremos de lo que serán capaces.

NINTENDATA

➔ **2.240.000**

Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja se han vendido ya en Japón. Las nuevas ediciones están arrasando en Japón, y prometen hacer lo mismo en su llegada a Europa.

➔ **1.680.739** Game Boy Advance SP se han vendido en Japón desde principios de 2004.

➔ **279.000** Paper Mario 2 de GameCube se han llevado hasta ahora los japoneses a casa.

➔ **122.400** Super Mario Bros 2: NES Classics han salido ya de las tiendas niponas.

➔ **94.566** Final Fantasy I+II se vendieron en los primeros cinco días de venta en Japón.

COCHES, PERSECUCIONES Y CARRERAS A TOPE EN TU GBA

¡Atentos a «Payback», va a convertirse en uno de los títulos bomba del año!

Mucho ojo con el juego que acaba de anunciar Zoo Digital para GBA. Se llama «Payback» y va a convertir nuestra portátil en un escenario de **carreras callejeras, persecuciones y delincuencia al más puro estilo GTA**. En **decorados totalmente 3D** cumpliremos una serie de encargos que nos llevarán por **10 ciudades diferentes**. En cada una encontraremos distintos secretos, armas y vehículos. Hablando de esto, podremos manejar una amplia galería, desde deportivos o familiares hasta furgonetas, helicópteros, autobuses o ¡¡tanques!! Para los más hooligan se incluirá un opción “carrera” que irá midiendo nuestros progresos como “hombre más buscado de la ciudad”.



Dos buenas pantallas de «Payback», para que alucinéis con el toque gráfico y la espectacularidad. Flipad más todavía: lo tendremos en octubre, o sea ya mismo.

EH TÚ, DÍMELO EN LA CALLE... ¡¡JUGANDO AL BASKET!!

Las estrellas del baloncesto “se lo dicen en la calle” en el nuevo «NBA Street V3».

La tercera entrega del cañero «NBA Street» va a hacer las delicias de los fans más **radicales del basket**. En su diseño se está haciendo hincapié en las posibilidades de “**customización**” y en crear una **inmensa variedad de modos de juego**. La idea es imaginar el futuro del basket callejero y plasmarlo en este juego. Y a ti te tocará disfrutarlo, poner en liza los **movimientos más creativos controlando a las estrellas TOP del basket** (las de ahora y las de antes, pero siempre las mejores); jugando en santuarios de este deporte en USA o haciéndotelos tú mismo desde la nada. Tienes que ser el mejor. **Dominar la calle, el concurso de mates, romper con todas las normas**. Si te apetece la idea, «NBA Street V3» estará listo a principios de 2005. La calidad la pone el equipo de EA Sports Big que está detrás de «NBA Live» en los estudios de Canadá.



Las primeras imágenes del juego impresionan, ¿eh? Promete un espectáculo de animaciones, eso seguro.

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE



¡El único juego para GBA con toda la acción de la Trilogía de **Star Wars**™!



Como Luke Skywalker, utiliza los asombrosos poderes Jedi para luchar contra las tropas imperiales, Darth Vader y otros enemigos clásicos de **Star Wars**.

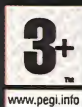


Lucha contra tus amigos en los modos multijugador "combate aéreo" y "capturar la bandera"

**¡DESBLOQUEA LOS BONUS CON
CONTENIDO AUTÉNTICO DE LA SAGA
STAR WARS!**

STAR WARS TRILOGY

APPRENTICE
OF THE
FORCE™



GAME BOY ADVANCE™



LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1º. Ctra. N-VI km. 24 28230 Las Rozas. Madrid.

www.ubisoft.es

UBISOFT™

NOTICIAS

¡¡SÍ, ES «GRAND THEFT AUTO»!!

El juego más esperado por todos los nintenderos, por fin se confirma en GBA.

Vinnie y tú acababais de cumplir el último encargo de la mafia. Pero justo cuando habíais conseguido reunir el dinero para escapar de todo esto, Vinnie es "cazado" y tú tienes a toda la policía tras de ti. Antes de huir es momento de localizar a los asesinos de Vinnie y tener una "charla" con ellos.

Con este **novedoso guión**: **vengar la muerte de tu amigo**, Rockstar y Digital Eclipse llevan por fin el venerado «GTA» a Game Boy Advance. La acción sucederá en **Liberty City**, dividida en islas y barrios cada uno con su estilo. Allí tendrás **cientos de misiones que cumplir**, con objetivos principales y secundarios que nos convertirán en **enfermeros, bomberos o vigilantes**, y nos harán participar en carreras callejeras o ¡saqueos! Todos tranquilos porque **habrá multitud de vehículos para buscar y conducir**, que todavía no lo habíamos dicho: tendremos monovolúmenes, deportivos, furgonetas... ¡Se nos hace la boca agua! En fin, no tardará mucho: el **29 de octubre** estará disponible.



Los desarrolladores han elegido perspectiva aérea para controlar la acción. Jugabilidad asegurada.



Podremos buscar y conducir un montón de coches con los que habrá que cumplir cientos de misiones.

EL JUEGO DE LA NUEVA PELI DE JIM CARREY

Atentos a su nombre: 'Una serie de catastróficas desdichas...'

Si aún no los conoces, puedes ir preparándote para el aluvión que te espera. Los **tres jóvenes huérfanos** que protagonizan libros y película se van a hacer más famosos que Potter, y sin tanta suerte como él. En **"Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket"** se nos narran los episodios de mala suerte que rodean a **Violet, Klaus y Sunny Baudelaire**. Tres chicos encantadores, pero muy desgraciados. El juego que lanzará **Activision** en **noviembre** se basa en la película de Jim Carrey y promete capturar a los fans de las aventuras. ¡Pronto, mucho más!



«Una serie de catastróficas desdichas...» será una aventura 3D en la que resolveremos 17 misiones controlando a cualquiera de los protagonistas.

DE LA TELE A TU CUBE

«Samurai Jack» es lo más nuevo en juegos de acción para GC.

Jack es una estrella de la tele: su serie en **Cartoon Network** arrasa, así que celebramos como Dios manda su llegada a GameCube. Porque además nos regala un juego de acción a tope, con **movimientos explosivos** sacados de la serie, espadas mágicas, shurikens, opción de ralentizar el tiempo y también acertijos y plataformas. Si te mola, ya está disponible.



Jack dominará 25 movimientos distintos, todos sacados de su serie de televisión.

PROFESIÓN: BOLA DE PINBALL

Mario se "dará de cabezazos" en GBA este noviembre para salvar a la princesa.

Para rescatar a Peach, Mario es capaz de cualquier cosa. Si es necesario, hasta puede transformarse en **boloncio de pinball**. Qué pasión, oye. Pero a nosotros nos encanta, porque este juego promete ser una bomba de diversión. **Mario será la estrella... redonda, y la acción tendrá lugar en cinco mundos con sus escenarios favoritos**. Será desde la perspectiva de una máquina de pinball, y con los **gráficos luminosos y divertidos** que muestran todos los juegos del fontanero. El caso es que nos hemos enterado de que lo tendremos por aquí a **finales de noviembre**, y hemos querido celebrarlo con vosotros. ¿Listos para convertirnos vosotros mismos en flipper para salvar la vida de Peach? Que se enteren los Pokémon, el pinball de Mario quiere darles mil vueltas. Y desde luego por sorpresas no va a quedar. Aunque parece que a Mario le va a acabar doliendo la cabeza de tanto rebote.



GANADORES DE
LOS CONCURSOS

CONCURSO POKÉMON COLOSSEUM MegaPak de Pokémon Colosseum Javier Yépez Mazuelas (Córdoba), Iván Sotillos de la Fuente (Girona), Christian Ruiz Domínguez (Lleida), Ivannia Cordero Cárdenas (Murcia), M^a Luisa Crespo Rodríguez (Sevilla). **CONCURSO GBA SP TRIBAL EDITION** GBA SP Tribal Edition + juego de Game Boy Advance Miguel Esquedo Pérez (Alicante), Gustavo Fresneda Alfaro (Barcelona), Víctor Barceló Rubio (Zaragoza)

CONÉCTATE AL CLUB + KAÑERO

Dvd, Cine
Videojuegos, Moda...

club
mayoral



No te quedes
atrás y entérate
de lo que +
te interesa

¡¡Y un montón
de regalos y ventajas sólo para ti!!

www.mayoral.com

REPORTAJE

Todo está preparado para el estreno de la consola portátil más potente, innovadora y versátil del mundo.

NINTENDO DS

Así es la máquina con la que todos soñamos

La filosofía de Nintendo: "que se juegue mejor, no sólo que los juegos se vean mejor", tendrá en breve su culminación en la práctica. Nintendo DS verá la luz a finales de año (USA y Japón), pero nosotros vamos a acercarnos los últimos detalles: técnica, nuevos juegos y compañías que ya han "firmado".



LA CONSOLA, CON TODO DETALLE

Nintendo aún guarda algunas características de la DS con mucho secreto. Pero todo esto que vais a leer está confirmado. Y desde luego resulta sorprendente. Espectacular.

» **DOBLE PANTALLA LCD DE 3 PULGADAS.**

La pantalla inferior es táctil, o sea que podréis interactuar con menús o acceder a objetos del inventario con un dedo. (1)

» Para que la pantalla táctil no sufra con tanto "toqueteo", **TENDRÁ UNA PELÍCULA DE PROTECCIÓN.** (2)

» **LA PANTALLA TÁCTIL PUEDE FUNCIONAR A MODO DE TECLADO.** Imaginate la de mensajes que vamos a poder enviar. (2)

» **PANTALLAS RETROILUMINADAS.** Una tecnología que ya incorpora la nueva Game Boy Advance SP, con la que podréis jugar en cualquier condición de luz. (1)

» Su nuevo **MOTOR GRÁFICO** asegura mayor calidad que en Nintendo 64, con un despliegue de gráficos en 3D real, y un refresco de pantalla de 60 imágenes por segundo. Esta velocidad permite efectos como niebla, cel shading... (3)

» **SONIDO.** 16 canales que garantizan una experiencia de juego total. Voces + música. Altavoces estéreo. (4)

» **CONEXIÓN PARA AURICULARES** con transmisión estéreo. (5)

» **MICRÓFONO INCORPORADO.** Los juegos reconocerán voz y sonido, de modo que podremos dar órdenes de palabra. (5)

» **SIN CABLES.** Hasta 16 jugadores se podrán conectar mediante una red local inalámbrica, con un alcance mínimo de 10 metros. El sistema "wireless game sharing" os permitirá compartir cartucho. Uno lo tiene, todos lo probáis. (6)

» **DOBLE PROCESADOR.** Doble corazón. Dos potentes unidades ARM 9 y ARM7. (7)

» **BATERÍA RECARGABLE.** Y consumo mínimo de energía garantizado. Tendrá dos funciones extra: modo sleep y modo standby. El sleep nos dejará parar el juego y volver a retomarlo cuando lo deseemos. Y si está en modo standby, ella solita se activará al recibir un mensaje de algún amigo/usuario que ande por la zona. (8)

» **LOS JUEGOS, EN TARJETAS COMPACTAS** con más de 1 gigabit de información. Y lo mejor (para todos) será su bajo coste. (9)

» **COMPATIBLE GBA.** Podremos jugar con la inmensa mayoría de juegos de GBA. Y eso permitirá conexiones entre los cartuchos GBA y los juegos DS. (9)



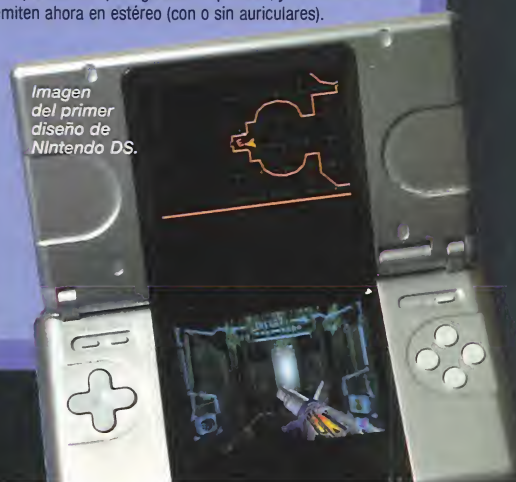
El mando de control ha aumentado de tamaño. Sobre él se ha colocado el botón de Power.



Los botones de juego son más grandes. Además, Select y Start cambian de lado.

DS: ANTES Y DESPUÉS

El diseño original de Nintendo DS, que se mostró en el E3 pasado, no pareció convencer a la Gran N. Lo decimos porque ya por entonces nos preparó para un nuevo diseño: sólo era provisional. Justo aquí debajo tenéis el modelo original. ¿Qué ha cambiado? Pues salta a la vista. La Nintendo DS cuenta ahora con una base de color negro y una pantalla abatible angular de color platino. Los botones principales y laterales son más grandes, y algunos han sido reconfigurados. Incluye un pequeño compartimento para guardar el puntero, y los altavoces emiten ahora en estéreo (con o sin auriculares).



¡¡NUEVOS JUEGOS PARA DS!!



BOMBERMAN DS

Acción Hudson Soft

Claro, por supuesto, quién pensaba que la estrella del arcade, nuestro Bomberman, no iba a aparecer en Nintendo DS. Pues aquí tenemos las primeras pantallas, que muestran un juego bastante acabado. Con un uso flipante de la doble pantalla: la inferior para situar el mapa de la acción, la superior para exhibir gráficos 3D en imágenes geniales. Qué chulada.



EGG MONSTERS HEROES

RPG Square Enix

El estreno de Square-Enix en DS promete revolución. Controlaremos a un general y sus tropas, que se irán moviendo por escenarios de fantasía y conquistando nuevas tierras. En el momento de la lucha elegiremos qué movimiento queremos realizar tan sólo pulsando con el dedo la zona de ataque. Incluso decidiremos en qué parte del enemigo vamos a impactar.



SONIC

Arcade SEGA

La demo que se ofreció en el E3 sigue creciendo, aunque las últimas imágenes que hemos visto no difieren mucho de las primeras que salieron a la luz. Del plan de juego continúan sin conocerse muchos detalles, aunque la idea de usar la pantalla táctil para acelerar la velocidad de Sonic, permanece sin cambios. ¿Qué otras novedades tendrá? Tiempo, chicos...



SIMS THE URBZ

Estrategia Electronic Arts

El nuevo SIMS ha sido el primer juego confirmado por EA. En su nota de prensa dicen que tendrá un sistema de menú táctil, 5 minijuegos, 7 personajes y 8 mascotas que podremos crear con un "manipulador genético". Su mayor baza será el juego multiplayer online, aunque sin olvidar las interesantes posibilidades de la pantalla inferior, ya sabéis...



PAC N' ROLL

Acción Namco

Un comecocos 3D lleno de fantasmas y puntos para zamparse. ¿Lo mismo de siempre? Ni lo sueñes. Porque aquí funcionará el "dedito". Con él manejarás la acción, llevarás a Pacman por rampas y paredes. Y cuanto más rápido lo muevas, más rápido se moverá él. O sea que será una experiencia como nunca has vivido, y con la jugabilidad de PAC.

COMPAÑÍAS QUE HAN DADO EL SÍ (y lo que están desarrollando)

El apoyo a Nintendo DS es abrumador, tanto desde Asia como desde América y Europa. Hay más de 120 juegos en desarrollo, con nombres "propios" y sagas geniales, que firmarán compañías con todo el prestigio del sector consolero.

LAS COMPAÑÍAS JAPONESES

- **AKI CORPORATION:** Mikke!
- **ARUZE CORP.:** Brain Twisting Game Vol.1
- **ATLUS CO., LTD.:** The Game of Life DS
Shin Megami Tensei DS
Snowboard Kids
Caduceus
Choro-Q DS
- **BANDAI CO., LTD.:** Mobile Suit Gundam Seed (TP)
One Piece (TP)
Meteos (TP)
- **BANPRESTO CO., LTD.:** Dragon Ball Z
- **CAPCOM CO., LTD.:** Megaman Battle Network
Viewtiful Joe Serie
Objection Court
- **CHUN SOFT CO., LTD.:** FUSHIGI NO Dungeon
- **GENKI CO., LTD.:** Detective Kibukawa
Living High Killing Low
Winding Road Racer
- **HUDSON SOFT CO., LTD.:** Bomberman
Tengaimakyo
- **IDEA FACTORY CO., LTD.:** Spectral Force (TP)
- **KOEI CO., LTD.:** Dynasty Warriors (TP)
Mah-jong (TP)
- **KONAMI COMP. ENT. JAPAN, INC.:** Boktai (TP)
Jikkyo Powerful Proyakkyu
Castlevania (TP)
Serie WORLD SOCCER
Winning Eleven (TP)
Yu-Gi-OH!

- **NIGHTMARE TROUBADOUR:** Ganbare Goemon (TP)
Survival Kids (TP)
Vandal Hearts (TP)
- **MARVELOUS INTER. INC.:** Uruseiyatsura
Harvest Moon
Legend of the River King
- **MTO CO., LTD.:** Minna no Mahjong (TP)
- **NAMCO LTD.:** Mr. Driller
- **ROCKET CO., LTD.:** Dobutsujima no Chobigurumi 3 (TP)
- **SAMMY CORP.:** Jissen Pachislot Hisshoho! Hokuto No Ken
- **SQUARE ENIX CO., LTD.:** Egg Monster Heroes
F. Fantasy Crystal Chronicle™
Dragon Quest Monsters™
Secret of Mana
Slime Morimori Dragon Quest
- **TAITO CORPORATION:** Rakugaki Ohkoku
Puzzle Bobble
- **TOMY CO., LTD.:** Naruto (TP)
Zoids (TP)

LAS COMPAÑÍAS OCCIDENTALES

- **ATARI, INC.:** Atari Classics
- **ATLUS USA:** Snowboard Kids DS
- **BANDAI ENTERTAINMENT INC.:** Meteos
Mobile Suit Gundam Seed
- **CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.:** Mega Man Battle Network
Viewtiful Joe
- **ELECTRONIC ARTS:** GoldenEye
Madden NFL
Need For Speed Underground
Tiger Woods PGA Tour Golf
The Urbz: Sims in the City

- **HUDSON SOFT CO., LTD.:** Bomberman
- **KOEI CO., LTD.:** Dynasty Warriors (TP)
- **KONAMI DIGITAL ENT.:** Boktai (TP)
Castlevania (TP)
Dragon Booster (TP)
Frogger 2005 (TP)
Survival Kids (TP)
Pro Evolution Soccer Series (TP)
Vandal Hearts (TP)
WINX (TP)
Yu-Gi-OH! Nightmare Troubadour
- **MAJESCO:** Moonlight Fables
Nanostray
- **NAMCO HOMETEK INC.:** New Mr. Driller (TP)
Pac 'n Roll (TP)
Pac-Pix (TP)
- **SEGA OF AMERICA, INC.:** Project Rub (TP)
Sonic DS (TP)
- **SUMMITSOFT CORPORATION:** Air Assault 2
Organizer Plus
- **TECMO, INC.:** Monster Rancher
- **TELEGAMES, INC.:** Ultimate Brain Games
Ultimate Card Games
Ultimate Pocket Games
- **THQ:** SpongeBob SquarePants
- **UBISOFT ENTERTAINMENT:** Asphalt GT
Rayman
- **VIVENDI UNIVERSAL GAMES:** Robots

grand theft auto

GAME BOY ADVANCE

**OCTUBRE
2004**



© 2004 Rockstar Games, Inc. Grand Theft Auto, el logo de Grand Theft Auto, Rockstar Games y Rockstar North son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. El logo de R* es una marca comercial registrada de Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games y Rockstar North son empresas subsidiarias de Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Eclipse y el logo de Digital Eclipse son marcas comerciales de Digital Eclipse Software, Inc. Nintendo, Game Boy y Game Boy Advance son marcas comerciales de Nintendo.
© 2001 Nintendo. Todos los derechos reservados.

La mejor estrategia está a punto de florecer

PIKMIN 2

Olimar y un colega se enfrentarán a una nueva y emocionante misión en el planeta de los bichinos.

➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ESTRATEGIA**
- **8 DE OCTUBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- No todos los Pikmin serán iguales. Y no nos referimos al color, sino a su comportamiento. Se incluirán algunos más torpes o más desobedientes que otros. ¿Llegaremos a poder distinguir a nuestros Pikmin preferidos?
- Las voces de los Pikmin serán para flipar. En el modo batalla, ¡cada panda de Pikmin animará a su capitán!

➤ UN EJÉRCITO DE FANS

- Esta segunda parte promete enganchar a más jugadores aún.



Olimar volverá al planeta de los Pikmin junto a Luis, su compi de curro, para aprender más sobre ellos. Y, bueno... por conseguir dinero, también.

¡SE HA PUESTO MORADO! Eso seguro, porque este nuevo tipo de Pikmin tiene una pinta de luchador de sumo que no puede con ella. Bueno, es un decir, porque los Pikmin morados serán los más fuertes.

El planeta donde viven los Pikmin, que curiosamente se parece a la Tierra una barbaridad, va a recibir una nueva visita de Olimar. "¿Cómoooo? ¡Con lo que me costó sacarlo de allí!" -dirás. Ya, ya. Es que, verás, cuando nuestro capí preferido llegó a Hocotate, su planeta natal, se encontró con que la empresa para la que trabajaba había asumido una deuda gordísima. Casi tan gorda como la nave de Olimar, que es embargada a los pocos segundos de aterrizar. Además, el jefe de Oli le cuenta que Luis, el nuevo empleado, fue atacado por un conejo espacial que se zampó todo el cargamento de zanahorias que llevaba y... bueno. Que todo está perdido. ¡Ah, la indómita desgracia se ciernen sobre los...! ¿Eh? ¿Qué es eso que llega rodando? ¡Ah, bueh! Un tapón de refresco. Se ha caído de la nave de Olimar cuando se la llevaban y... ¡la computadora dice que la chapa vale muchos Pokos! (Muchos, que quede claro). El

jefe, al igual que tú, acaba de dar con la solución a la bancarrota: ¡mandar a Olimar y a Luis de vuelta al planeta de los Pikmin, a recoger más cosas de esas tan valiosas!

¡A buscar basura, vamos!

Los Pikmin se encargarán de ello, tranquilo. Ya sabes que estos seres mitad planta, mitad bicho, son lo más amable que hemos visto por aquí últimamente; y que, encima, Olimar les cae simpático. Eso sí, la comunicación entre ambos es algo primaria y los hocotatianos tendrán que acompañar a las criaturillas en todo momento, para supervisar la... "Operación Reciclaje" (por ponerle un nombre digno a eso de coger cosas del suelo: es que somos muy finos).

Para los que ya hayan jugado a la primera parte, la cosa les resultará muy familiar. Ahora, en vez de buscar trozos de nuestra nave, buscaremos objetos para llevar a Hocotate. Pero, por lo demás, se las entenderán a la perfección con los

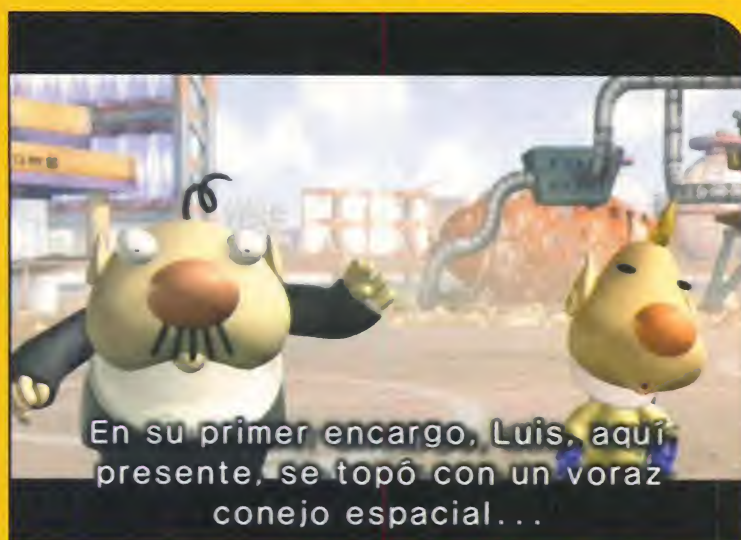
controles de Olimar, Luis y sus chavales: arrojar un Pikmin con el botón A, llamarlos con el B, "quietosparaos" con el X, con el stick amarillo recoger cosas y achucharlos contra los malos... Sí, claro, habrá enemigos, más de 60 distintos. Los Pikmin serán quienes se enfrenten a ellos, pero tú quien decida cuándo y cómo hacerlo. Vamos, que el cerebro lo tendrás que poner tú. Y no solo para atacar a los enemigos, también para ir consiguiendo un número creciente de Pikmin o para usar los Pikmin adecuados en cada situación. Ya sabes, los habrá rojos, amarillos, azules... morados y blancos.

Pikmin nuevos para el nuevo Pikmin

Aunque eso no significa que las cosas vayan a ser más fáciles, sino que Nintendo ha incluido más elementos para crear puzzles más complicados. No vamos a desvelar para qué servirá cada Pikmin, que de eso ya se encargará el juego con



Podremos alternar el control entre Olimar y Luis, para así ganarle tiempo al día. Además, cada uno podrá llevar su propia panda de Pikmin de todos los colores.



Ya desde la intro notaremos que tanto gráficos como textos van con intención de dejarnos "baldaos" de tanto reír. El de los ojos gor... el de todo gordo es el jefe.



NUEVA BATALLA: OLIMAR VS LUIS

Dos jugadores tendrán que luchar por conseguir cuatro bolas dispersas por el escenario, controlando su ejército de Pikmin. Aunque, eso de ejército... apareceremos con sólo 4 Pikmin y tendremos que ingeniárnoslas para conseguir más rápidamente, para así echar abajo una puerta, poder llegar a una flor azul y cambiarlos de color para cruzar el agua y para... ¡buf! ¡Para volverse loco de diversión!



Los Pikmin son seres amables, leales, nobles... en fin, que estaremos al mando de un ejército sin posibles desertores, que se enfrentará a más de 60 especies de enemigos.



Los malos vencidos y las píldoras con numeritos servirán para criar Pikmin.



Las cuevas serán un mundo aparte. Su fauna y flora serán muy extrañas.

Con «Pikmin 2» llegarán más colores, más enemigos, más puzzles... ¡y más jugadores! Podremos manejar a Olimar y Luis en modo cooperativo, o enfrentarlos en una batalla.

gracia y salero (los textos estarán en un ingenioso castellano que te hará partirte de risa). Pero sí te decimos que ahora deberemos fijarnos en nuevos parámetros que en la primera parte no se tenían en cuenta para utilizar un Pikmin u otro. Al menos nos quitarán de enmedio las agobiantes prisas, porque en esta misión dará igual los días que tardes en terminar. Eso sí, al atardecer seguirás teniendo que encerrar a toda pastilla a tus Pikmin en sus cebollas, a Olimar en su nave y... ¡al fin, todos a salvo!

Oye, ¿y Luis?

Luis. Sí. Pues no será cosa de olvidarse de él, ya que gracias a su presencia tendremos la posibilidad de

repartir las operaciones "pikminianas" en dos frentes: podremos dejar a Olimar por ahí, con sus Pikmin, y llevar a Luis hacia otro objetivo con su batallón. Por ejemplo, a una cueva subterránea. Sí, habrá posibilidad de explorar el subsuelo, y además, cada vez que nos adentremos en uno de estos agujeros, la cueva será distinta, ya que se crearán aleatoriamente. Y también Luis será el causante directo de los dos nuevos modos de juego. Uno cooperativo, en el que deberemos completar la misma misión del modo historia (junto a otro jugador que controle a Olimar), y un modo batalla que promete ser el máximo exponente de GC en lo que a piques de inteligencia se refiere. Será un juego... de otro planeta. Talmente.

UN VIAJE A LO DESCONOCIDO

«PIKMIN 2» RECOGERÁ MUCHAS GENIALIDADES DE SU PRIMERA ENTREGA, ¡PERO TAMBIÉN HABRÁ GRANDES NOVEDADES!

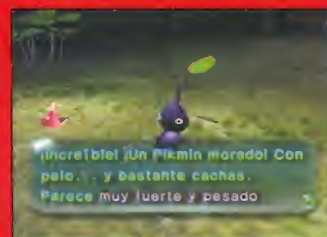
Desde los dos nuevos colores de Pikmin (blanco y morado) hasta las siempre cambiantes cuevas del subsuelo. Pasando, por supuesto, por la inclusión de un coprotagonista llamado Luis. Un jovencuelo bastante inexperto en... en todo, que dará mayor profundidad al juego y nos hará soltar más de una carcajada.



Los caretos que pondrá Luis son de enmarcar. Aquí, viendo su primer...



...Pikmin. Luego les cogerá afecto y hasta se meterá en las cuevas con...



...ellos. Aunque siempre habrá más sorpresas para nuestro nuevo prota.

¿Echabas de menos el fútbol? **FIFA 2005**

Pues ahora que ha vuelto la liga podrás pasar el tiempo entre jornadas con el juego más real.

➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **FÚTBOL**
- **15 DE OCTUBRE**
- Compañía: EA
- Equipo: EA SPORTS
- Origen del Juego: CANADÁ
- Jugadores: 1-4

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- La banda sonora estará muy bien nutrida y contará con artistas internacionales de vanguardia, entre ellos españoles como los contundentes Sóber o el hip-hop de Mala Rodríguez.
- Sólo podréis contar con la presencia de Pier Luigi Colina al silbato si lo compráis en los extras. Una calva como la suya bien merece el gasto.

➤ MÁS SIMULADOR

- Aunque no sea un cambio brusco, se acercará más a la simulación.



La nueva entrega del clásico futbolero de EA sorprenderá por la cantidad y calidad de las nuevas animaciones. ¡Y que vuelen los delanteros!



Bienvenidos al espectáculo del fútbol. Un año más, EA no faltará a la cita y nos presentará su nueva versión del simulador con más solera de la historia de los videojuegos, «FIFA 2005».

Preparaos, porque aquí volveréis a tener las ligas más importantes del mundo (y, por si acaso, la coreana, la mexicana, la norteamericana...) con todos sus equipos, jugadores reales y reconocibles, réplicas exactas de los estadios más significativos, equipamientos calcados a los verdaderos,

Y TAMBIÉN LA SELECCIÓN. No faltarán a la cita los equipos nacionales, y mucho menos el español con todas sus estrellas. Para ir haciendo ambiente, la carátula española del juego tendrá a Morientes como protagonista. Qué seriedad.

balones oficiales para cada liga... ¡si hasta podréis traerlos al insigne Pier Luigi Colina para que arbitre los encuentros! Y todo ello bien actualizado para que no le falte ni una pizca de realismo al asunto. ¿Ya se os ponen los dientes largos?

¡No habéis oído nada!

Porque si lo hubieseis oído sabríais que serán de nuevo los comentaristas de la cadena SER Manolo Lama y Paco González los encargados de narrar con detalle cada lance de vuestros encuentros caseros, y estarán más sueltos que nunca, con parrafadas y conversaciones entre ellos. Prestando un poco más de oído al asunto podréis distinguir también los cánticos de las diferentes aficiones, las «broncas» de los entrenadores desde la banda, y la verdad es que no nos hemos puesto a buscar a «Manolo el del bombo» entre el público, pero tampoco nos extrañaría mucho que anduviese por allí... No señor, no le va a faltar

ambiente futbolero a la cosa, porque si a todo lo anterior le sumamos repeticiones desde diferentes ángulos de las jugadas clave o explicaciones en «pizarrín superpuesto» de esa jugada que terminó en gol, alcanzaremos cotas de retransmisión deportiva, y de las buenas.

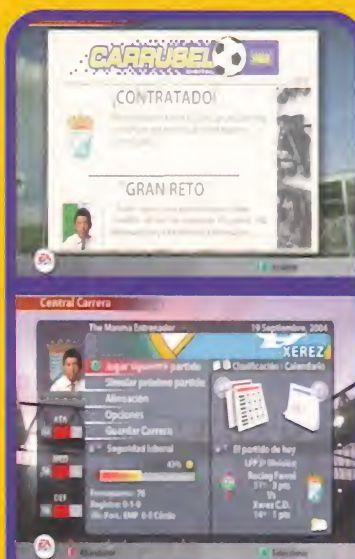
Pero como no se juega por la vista ni por el oído, os convendrá conocer las novedades jugables que «FIFA 2005» traerá bajo el brazo, empezando por un control más realista y «suelto» (el balón no irá pegado a los pies del jugador) potenciado por la gran cantidad de nuevas animaciones que los chicos de EA han creado para esta versión. También notaréis que los pases al primer toque cobrarán mucha importancia en esta nueva entrega, pues así lo han querido sus desarrolladores, y eso se transmitirá en un control más fluido y un juego más rápido, con triangulaciones y pases al hueco que vuestro rival tardará en ver. Se mantendrá la



El juego duro no es nada recomendable, pero nos dejará imágenes tan espectaculares como ésta. Eso sí, si no tocas balón, tarjeta amarilla asegurada.



Las repeticiones nos permitirán observar con detalle cada jugada interesante del partido, como este recorte dentro del área. Mucho ojo a las nuevas animaciones.



¡A LABRARSE UN FUTURO!

Y no un futuro próximo, porque el modo Carrera durará ni más ni menos que quince años en los que entrenaréis equipos (tranquilos, también podréis jugar los partidos), decidiréis estrategias, ficharéis y venderéis jugadores, o sea echarán del puesto de entrenador o subiréis a un club más grande... ¡Dos partidas y a codearse con Luis Aragonés!



Al igual que en la entrega anterior, en los corners tendremos que ganarle la posición al contrario si queremos rascar bola.



¿Que tal un clásico derby madrileño en el Calderón? Con «FIFA 2005» podréis tenerlo cada vez que os apetezca.



En segunda división los estadios serán bastante más modestos, pero sin perder un sólo detalle. Todo muy real.



Si la jugada merece la pena (y acaba en gol) nos mostrarán un esquema como éste. Será como ver una retransmisión de TV.

mecánica de la versión anterior para los tiros de falta y los corners, y podremos seguir utilizando el **control de jugadores sin balón**, para desmarcaros como mejor os parezca. También volveremos a ver el **modo Carrera**, aunque en esta ocasión encarnaremos a un entrenador, y habrá que conseguir resultados desde la segunda división para ir escalando de club en club hasta entrenar a uno de los grandes. Ni que decir tiene que contaréis con amistosos y diferentes torneos y ligas, pero con una novedad y es que,

por primera vez podremos crear nuestros torneos y definir las ligas, los "playoffs"... personalizable a tope. La guinda la pondrá la gran cantidad de extras que iremos desbloqueando a medida que juguemos, para que no perdamos el interés hasta superar todo los campeonatos. Y eso es todo lo que os podemos contar de este nuevo FIFA, así que, si os quedan ganas de fútbol, a calzarse las botas y arreando para el polideportivo del barrio, porque esto todavía va a tardar un mesecillo más en llegar a la tienda. Paciencia.

¡PERO QUÉ CARA TIENE!

HAY QUE TENER MUCHO ROSTRO. Cobrar incontables millones, salir con mujeres de escándalo, irse al carnaval "brasileiro", y que encima la gente de EA te saque en sus juegos con un aspecto prácticamente real. El aspecto de los jugadores estará muy conseguido, por lo que podremos reconocer a las grandes figuras al momento. Y si es en un primer plano, el parecido es total.



¡Oye cómo va... tu ritmo!

DONKEY KONGA

El mono más famoso de los videojuegos te invita a una fiesta llena de música y diversión.

➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **MUSICAL**
- **15 OCTUBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Si tienes tres amigos para timbalear al son, no pienses que terminarás con 3 juegos más. Los bongos, además de con el juego, también se venderán por separado al módico precio de 30 Eur.
- Los japoneses deben ser ya unos maestros porque por allí ya está a la venta la segunda parte de «Donkey Konga», con nuevas canciones.

➤ ¡JUSTO A TIEMPO!

- Nunca habíamos tenido un buen juego musical en Cube. ¡Ahora toca!

A DONKEY LE VA LA MARCHA.
Lo gracioso es que se haya dado cuenta ahora de que tiene el ritmo en el cuerpo. Con lo difícil que es saltar en el momento justo en sus «DKC», que hay que medir casi en microsegundos, debía haberse percatado antes.



¡Da una palmada, Donkey, que hay que mantener el combo! Cuantas más demos seguidas, más dinerillo ganaremos para...



...poder comprar nuevos temas. Por ejemplo, el de Mario Bros., que podrás tocar a dobles junto a cualquier buen nintendero.



Claro, que la verdadera fiesta empezará en cuanto nos pongamos a tocar 4 a la vez. ¡Ya verás qué de risas (y broncas)!



Los que miren mientras el jugador toca, podrán fijarse en los escenarios de fondo, que ambientarán y darán vidilla al tema.

Tienes una pandereta, o algo así de dar con las manos, en casa? Si la respuesta es no, da igual. Con el próximo "advenimiento" de Donkey Kong en Cube vas a convertirte en un **maestro de la percusión**. El título del juego no es gratuito (aunque las congas, que vendrán incluidas con el juego, sí): todo consistirá en darle a las congas en el momento exacto. Elegiremos entre las 31 canciones iniciales, irá apareciendo una larga ristra de símbolos en pantalla (tan larga como la canción), y tendremos que ir sacudiendo al **barril derecho, pegando una palmada, al izquierdo ahora...** mientras la canción va, si lo hacemos bien,

sonando como debe. Y no creas que si metes la gamba no lo notarás, porque los temas escogidos serán tan conocidos como "Don't stop me now" de Queen, "You can't hurry love" de Katrina & the Waves, "Tubthumping" de Chumbawamba... pasando, por supuesto, por los temas más famosos de Nintendo, como "Super Mario Bros.", "The Legend of Zelda" o el "DK Rap".

¡Y con conciertos a cuatro monos!

Además, tendrás la oportunidad de disfrutar 3 de sus 5 modos de juego en compañía. ¡Hasta 4 timbaleros podrán participar en una misma canción! Y si sale bien, se irán abriendo nuevos modos, canciones y posibilidades, como los curradísimos **minijuegos Kong**, que también controlaremos mediante las congas.



MINIJUEGOS A RITMO DE KONG

A los más hábiles se les propondrán nuevos retos. Cosas totalmente distintas a timbalear al ritmo de una canción, pero que tendremos que jugar con el periférico exclusivo del juego. Trepas por unas lianas a toda pastilla o darle a K. Rool un barrilazo cada vez que asome la testa serán algunos de estos simpáticos eventos.

Más batallas para mascotas

MEDABOTS INFINITY

¿Sueñas con un robot-mascota que te haga las tareas?
Pues aquí tienes unos que además se pegarán por ti.

➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **PLATAFORMAS**
- **OCTUBRE**
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **NATSUME**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-4**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Aunque no es un hit parade como Pokémon o Yu-Gi-Oh!, también existe **todo un mundo** detrás de Medabots. Tiene su serie de TV y sus figurillas de acción.
- Además están los 2 títulos de GBA, claro. Si te gusta la serie, pruébalos porque recrean su ambiente bastante bien.

➤ JUSTO A TIEMPO...

- ...para quien haya acabado con «Colosseum» y quiera más RPG.

METABEE

El amigo Metabee es "el Pikachu" de la serie. Aunque sea solo un robot, terminaremos queriéndole como a un hijo.



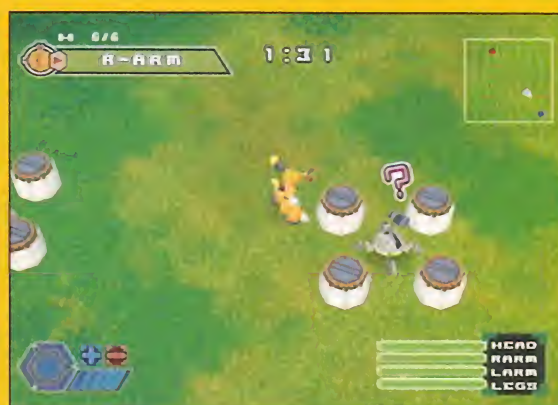
Nuestro protagonista, Ikki, tendrá que investigar los escenarios y charlar con todo el que vea para conseguir más Medapiezas.



Las combinaciones de las diferentes Medapiezas nos permitirán crear engendros tan pintorescos como este... este, pajarillo.



En los combates cuerpo a cuerpo se verá qué Medabot tiene mejores piezas y características.



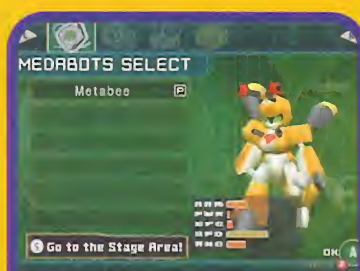
Además de luchar, tendremos que "patear" enormes áreas con nuestro bot. Será parecido a un shooter, pero con vista cenital.

Se acabaron los juguetes. De hoy en adelante, las mascotas de todos los niños, a parte de tener personalidad, gracejo y un carisma flipantes, van a ser **máquinas de combate en toda regla**. Aunque claro, no nos vamos a poner violentos a estas alturas de la vida. Estas máquinas son capaces de provocar **mucho destrozo, pero sin hacer pupita a nadie**.

Las robobatallas

El sueño de todo niño del futuro será ser el **campeón de las robobatallas** (se acabó el sueño olímpico, qué se le va a hacer). Para poder competir

en este mundillo, todos los nenes y nenas del barrio tendrán que romper la hucha cerdito para comprarse un Medabot o, lo que es lo mismo, un **personajillo de lata acorde a su personalidad**, con muy mala leche a la hora de luchar, pero de agradable talante (e incluso chiste fácil) fuera de las arenas de combate. Una vez tengas tu bicho, ¡a batallar se ha dicho, colega! Para ello tendrás que inscribirte en el torneo, y pasar por todas las pruebas que te vayan proponiendo. Estas pueden consistir en **acabar con un rival o superar un mapa lleno de puzzles y sorpresas**. Según vayas superando niveles, sumarás puntos y más puntos. Y si te van bien las cosas, quizá llegues hasta la espectacular final del torneo, en la que te enterarás de lo que se sudará en el futuro para conseguir un oro olímp... "robobatállico", vaya.



¡ES QUE ME DESHAGO, OYE!

A nuestro Metabee podremos quitarle y ponerle Medapiezas según las vayamos consiguiendo. ¿Para qué? Pues para que podamos revolotear, disparar, recargarnos... lo que venga bien, dependiendo del enemigo al que vayamos a enfrentarnos. Si te haces con todas las Medapiezas... ¡podrás probar millones de combinaciones!

¡¡Que no te coma el tigre!!

TY EL TIGRE 2

Ty vuelve a protagonizar un juego de plataformas que también es de lucha, de carreras de karts...

➤ DATOS DEL JUEGO

▶ GAMECUBE

▶ PLATAFORMAS

▶ OCTUBRE

▶ Compañía: ELECTRONIC ARTS

▶ Equipo: KROME

▶ Origen del Juego: EE UU

▶ Jugadores: 1-4

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Los desarrolladores de Krome, de residencia australiana, vuelven a repetir como creadores del juego. Para que veáis que conocen las tradiciones, han incluido 21 tipos de boomerang en el arsenal del nuevo Ty.

▶ Ty va a protagonizar su propio show de televisión. Los primeros episodios se estrenarán a final de año.

➤ UN REGRESO ESPERADO

La primera entrega nos dejó un gran sabor de boca. Mejor será la segunda.

TY, EL HEROE. ¿Tigre, luchador o piloto? En este juego controlará cinco enormes robots, pilotará submarinos, helicópteros y karts, y explorará a lo Indy a lo largo de 50 misiones por tierras de Australia.



Para cargarse a los enemigos, nada como tomar el control de estos poderosos "mechas". Habrá hasta cinco diferentes.



Que sí, que Ty es un tigre polifacético. Fíjate, en su juego habrá siete niveles donde pisar a fondo el acelerador del kart.



Ojito con el tigre de Tasmania, que tiene malas pulgas. Podrás apreciarlo en las caras que pondrá el tío, menuda expresividad.



Para los que no hayan estado en Australia, el juego nos llevará allí con sus magníficos escenarios, flora y fauna incluidos.

Los animales tienen que tomar el poder tarde o temprano. Después de todo, nos han demostrado una y otra vez que son los mejores a la hora de solucionar cualquier tipo de problema. Eso sí, cada vez que se enfrascan en una nueva aventura, y nunca mejor dicho, lo hacen a lo bestia.

¿Más problemas?

De nuevo ha surgido un problema en las tierras de Tasmania. Un villano y sus huestes de bichos y cosas están tomando la zona.

Incluso han secuestrado a algunos lugareños. ¿Y quién va a impedir que todo se salga un poquito de madre? Exacto, tú, pero en la piel de Ty, el tigre que nos sorprendió con su debut

en GameCube hace un par de años y que quiere repetir éxitos.

Esta secuela nos ofrecerá más y mejor diversión, para todos los públicos y gustos. Por un lado podrás moverte por la vida como un veloz tigre de Tasmania, con el que tendrás que demostrar que con un simple boomerang y un par de patas traseras fuertes se puede hacer mucha pupita a todo un ejército de malos. Por otro, y puestos a hacer mucha más pupita, tendrás que enseñar al mundo que los felinos australianos saben más de robótica que los gatos de tu abuela. Y es que a Ty no se le resiste el control de ningún robot, por muy gigante que sea. Bueno, ni el manejo de éstos, ni el de ningún cañón de la zona, con los que tendrás que probar puntería. En fin, que si te gustó la primera parte, con ésta vas a alucinar.



TAMBIÉN EN TU BOLSILLO

Como seguro que te encantará este juego, te vamos a contar un secreto. Pero muy en bajito... También vas a poder ser Ty el tigre de Tasmania en tu GBA. Saltando y brincando por los desiertos de Australia, luchando contra reptiles y maquinorros en cualquier lugar donde te encuentres. ¿No te parece un notición?

DRAGON BALL Z

SUPERSONIC Warriors

TU CAMPO DE BATALLA
ES...
¡EL CIELO!



TAMBIÉN DISPONIBLES

PlayStation 2



29,99



14,99



14,99

GAME BOY ADVANCE



29,99



49,99



49,99

www.dbz-videogames.com www.es.atari.com

>> Siempre has luchado a ras de suelo, ahora competirás en el cielo.

Bienvenido al combate que estabas esperando. Además de realizar los más duros ataques en el aire, podrás crear tu propio equipo DragonBall Z hasta con 15 personajes jugables. Prueba tus habilidades de combate con tus amigos en el modo multijugador.



7+

www.pegi.info



© 1999 Bandai Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Dragon Ball Z and Supersonic Warriors are trademarks of Bandai Entertainment, Inc.

GAME BOY ADVANCE

ATARI

Una aventura que traerá cola

SPYRO: A HERO'S TAIL

El ritmo que lleva Spyro es impresionante. Plataformas sin respiro, esta vez para tu GC.

► DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **PLATAFORMAS**
- **NOVIEMBRE**
- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Equipo: **EUROCOM**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

► ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Para la edad que tiene, el dragoncillo sigue un poco canijo. A ver, si el primer juego que protagonizó fue en 1998... Pero bueno, desde entonces sigue arrasando en consolas.
- Han añadido nuevos movimientos a la gama de Spyro, incluso tendremos un nuevo aliento acuático y una super carga que tumbará lo que haga falta.

► TRAE A SUS AMIGOS

- Tomaremos el control de otros cuatro personajes durante la aventura.

SPYRO, EL HEROE. Este dragoncillo morado lleva ya mucho tiempo resolviendo entuertos de plataforma en plataforma. En «Spyro: A Hero's Tail» será ya un miembro reconocido entre los dragones, casi un héroe para ellos.



Lo primero que deberemos hacer será visitar a nuestra gente para enterarnos de lo que ocurre, que no todo será saltar...



¿Necesitas energía extra, munición para tu aliento de fuego, cargadores...? Pues a recoger gemas y a la tienda del oso.



Algunos escenarios serán bastante tétricos, como este pantano, pero eso sí, siempre conservando el colorido de Spyro.



Tendremos que aprender la forma de deshacernos de cada enemigo, pues los hay inmunes al fuego o a las embestidas.

Tras su reciente asociación con Crash Bandicoot para animar el cotarro en la portátil, Spyro volverá a visitarnos muy pronto, pero esta vez en GameCube y con una de sus clásicas aventuras 3D. El pequeño dragón es ya todo un héroe entre sus congéneres y, claro, con semejante fama cada vez le caen trabajitos más a menudo. De nuevo se pondrá manos a la obra churuscando enemigos, persiguiendo ovejas, recolectando gemas, en vivo, en directo, sólo para ustedes...

Y a todo color

Uno de los aspectos más característicos de los juegos del

dragoncillo son sus coloridos escenarios y el ambiente mágico que transmite, y este título no será una excepción. Nos moveremos entre bucólicos prados, oscuras cavernas, e impresionantes construcciones que le pondrán esa nota de color extra que le va al dragón. Y deambulando por estos escenarios encontraremos personajes encargados de enseñarnos movimientos para seguir avanzando, o de indicarnos el camino por el que seguir, para que no nos despistemos. Mientras tanto, a dejar cada rincón del escenario bien limpio de gemas, que es de lo que irá la cosa al fin y al cabo, a buscar los múltiples secretos de cada nivel, y a pasarlo bien con la fórmula **plataformera**, aunque no incorporará grandes novedades, seguro que sigue funcionando. Aquí encontraréis más plataformas, dragones, y diversión.



Y además se conoce gente...

A menudo encontraremos aliados ya conocidos en anteriores aventuras de Spyro repartidos por los escenarios. Nos darán consejos, nos venderán items y, lo más importante, nos enseñarán diferentes movimientos para poder completar la aventura. Y, de paso, tendremos una excusa para visitar a esa dragoncilla tan maja, jeje.



!! Dos juegos en un solo cartucho !!



**Búscalos en tu tienda habitual
a partir de Octubre**

REPORTAJE

¡¡Descubrimos los secretos mejor guardados y las imágenes más flipantes de los arcades 3D más explosivos!!

MÁXIMA ACCIÓN PARA TU GAMECUBE

5
BOMBAZOS
PARA TU
CUBE

Hay que celebrar que CINCO grandes jugazos, CINCO arcades 3D de muchas armas tomar, estén a punto de llegar a nuestra consola. Hemos reunido para ti las mejores pantallas y los últimos datos de estos juegos para que tú también alucines con lo que se está preparando. ¡ES ACCIÓN TOTAL!

TE OFRECEMOS ALGUNOS DATOS, PARA QUE TE SITÚES

■ LOS JUEGOS QUE TE PRESENTAMOS:



» **Metroid Prime 2 Echoes**



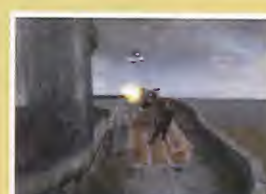
» **Call of Duty Finest Hour**



» **Geist**



» **Goldeneye Rogue Agent**



» **Time Splitters 3 Future Perfect**

■ **FECHAS DE LANZAMIENTO:** A partir de noviembre de 2004 y el primer trimestre de 2005.

■ **MANEJARÁS A:** Samus Aran, un escuadrón militar, un fantasma, un agente 00 y dos agentes TimeSplitters.

■ **Y JUGARÁS EN:** el planeta Zebes, la Segunda Guerra Mundial, una corporación terrorista, el universo de 007 y en el futuro.

>> TE INTERESA...

- ★ Compañía: **NINTENDO**
- ★ Desarrollo: **RETRO STUDIOS**
- ★ Lanzamiento: **NOVIEMBRE**

Apuesta por la acción más vibrante y el multijugador METROID PRIME 2: ECHOES

Cada vez se van conociendo más detalles de la que será la segunda aventura protagonizada por Samus Aran en GameCube. Nuestra heroína se adentrará esta vez en un **desconocido planeta llamado Aether** para investigar una nave abandonada, y enseguida se quedará sin los poderes de su traje. Pronto descubrirá que el planeta se debate entre dos dimensiones: el **Aether de la oscuridad**, poblado por las "hordas Ing" y cosas peores, y el **Aether de la luz**, habitado por los pacíficos Luminoth. Samus tomará parte en el conflicto utilizando todo el arsenal que conocemos y **nuevas armas como los Rayos de Luz y Oscuridad**, que supondrán todo un cambio en la mecánica de los enfrentamientos. Lo que será totalmente nuevo es el **modo multijugador** que permitirá combatir en partidas sin tregua hasta a cuatro peleones. Tendremos que **buscar armas por los escenarios**, y podremos transformarnos en bola o elevarnos al techo (gracias a un gancho), con lo que la **espectacularidad** estará asegurada.

>> TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- ★ La **TRANSICIÓN** entre el Aether de la Luz y el de la Oscuridad será uno de los puntos clave de la aventura de Samus.
- ★ Habrá un buen número de **NUEVAS ARMAS** y mejoras para nuestro traje, además de visores, misiles, bombas y mucho más.
- ★ El **MODO MULTIJUGADOR** se verá potenciado por los movimientos de evasión. Diversión rápida y espectacular.



REPORTAJE



>> TE INTERESA...

- ★ Compañía: **ACTIVISION**
- ★ Desarrollo: **CRITERION & SPARK**
- ★ Lanzamiento: **26 DE NOVIEMBRE**

Vivirás la Segunda Guerra Mundial más real que nunca

CALL OF DUTY FINEST HOUR

A los aficionados a los "shooters" ambientados en la Segunda Guerra Mundial les encantará la llegada de este superclásico a GC. «Call of Duty» nos trasladará a los frentes de batalla más importantes, algunos ya conocidos por los fans del juego y otros de estreno para esta versión. Manejando nuestro escuadrón de seis hombres tendremos que combatir tanto en gigantescos campos de batalla con cientos de soldados, como en misiones de infiltración, sabotaje o vigilancia. Cada uno de los miembros del equipo tendrá sus propias razones para luchar contra los nazis, que se irán revelando a medida que juguemos. Así que tan pronto nos veremos en medio de la batalla de Estalingrado con nuestro soldado ruso, como controlaremos a un aliado británico en el norte de África. La inteligencia de nuestros compañeros estará muy bien perfilada, por lo que podremos llevar a cabo ataques coordinados y otras tácticas de combate reales que nos van a poner los pelos de punta. Ah sí, y también por la calidad gráfica.



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- ★ La **AMBIENTACIÓN** será muy realista, con bombarderos surcando el cielo y las explosiones ensordeciéndonos.
- ★ Mucho ojo a la **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** de los miembros de nuestro escuadrón, porque nos cubrirán, se desplegarán...
- ★ La incorporación de diferentes **LÍNEAS ARGUMENTALES** para cada soldado le darán aún más interés a las misiones.



TE INTERESA...

- ★ Compañía: NINTENDO
- ★ Desarrollo: NINTENDO/N-SPACE
- ★ Lanzamiento: A LO LARGO DE 2005

El arcade de Nintendo que nos hará olvidar «Perfect Dark»

GEIST

Qué pasaría si tu cuerpo se separase de tu alma? Exacto, serías un fantasma. Bueno, uno algo novato y en busca de su cuerpo original, pero un fantasma al fin y al cabo. Este es el caso de **John Raimi**, el protagonista de «Geist», que debido a un terrible accidente tendrá que recorrer las instalaciones de una corporación terrorista hasta encontrar su cuerpo. Mientras, se las apañará adoptando el cuerpo de personas o animales para avanzar en su investigación. En principio nuestras víctimas ni tan siquiera nos verán, pero, para llamar su atención y de paso meterles el miedo en el cuerpo, realizaremos algún fenómeno poltergeist (luces que se encienden y apagan, ordenadores poseídos, extintores que vuelan...). Una vez que los tengamos bien aterrorizados, será el momento de meternos en su cuerpo y utilizarlos para lo que necesitemos. Este genial enfoque permitirá que el juego tenga momentos de pura acción, con guardias poseídos que dispararán a sus compañeros, y otros en los que adoptar la forma de ratón y colarnos por las rendijas será lo indicado, pero teniendo cuidado con ratoneras y queso envenenado, claro. De modo que este nuevo juego de Nintendo (que será el sucesor de «Perfect Dark») va a tener originalidad a raudales. Una aventura de acción e infiltración que levantará pasiones, os lo aseguramos...



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- ★ Su **ORIGINAL PLANTEAMIENTO** será algo completamente novedoso, diferente, y nunca visto en el cubo de Nintendo.
- ★ La mezcla de **ACCIÓN E INTELIGENCIA** en su desarrollo promete dejar a más de uno pegadito a la pantalla.
- ★ Siendo **UN FANTASMA** nos reiremos de lo lindo creando poltergeist y amedrentando a los simples mortales, je, je, je...

REPORTAJE

>> TE INTERESA...

- ★ Compañía: EA
- ★ Desarrollo: EA LOS ANGELES
- ★ Lanzamiento: NOVIEMBRE

El mundo de Bond, desde la perspectiva de los malos

GOLDENEYE ROGUE AGENT

El universo 007 va a dar un vuelco bestial con este pedazo de juego que prepara Electronic Arts. Esta vez no salvaremos el mundo, ni perseguiremos malvados; de hecho, ni siquiera seremos James Bond. Encarnaremos el papel de un aspirante al rango 00 que es descartado por sus brutales métodos. Bueno, no eran los métodos más adecuados para un agente 00, pero sí para un sicario de uno de los villanos más conocidos del planeta: Goldfinger. A resultas de una escaramuza, nuestro agente 00 renegado perderá un ojo que será sustituido por otro sintético, con nuevas funciones, y un color dorado que nos hará ganarnos el sobrenombre de GoldenEye. A lo largo de la aventura visitaremos gran cantidad de lugares emblemáticos como Hong Kong, Sulza, o las islas caribeñas, donde nos veremos las caras con más conocidos de la saga, como Scaramanga o Pussy Galore. Mucho ojo a la posibilidad de personalizar y mejorar a nuestro hombre a medida que vayamos avanzando y cumpliendo misiones.



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- ★ El **VUELCO ARGUMENTAL** nos permitirá disfrutar de todo el universo 007, pero desde un punto de vista muy diferente...
- ★ No se perderá ni un ápice del **GLAMOUR DE BOND** gracias a las exóticas localizaciones y al conocido reparto de la aventura.
- ★ Nuestro dorado **OJO BIÓNICO** incorporará un buen montón de funciones que nos convertirán en un "maloso" de primera.



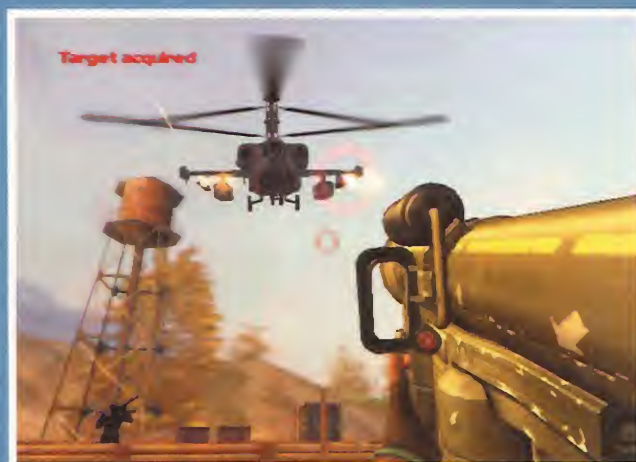
TE INTERESA...

- Compañía: EA
- Desarrollo: FREE RADICAL DESIGN
- Lanzamiento: PRINCIPIOS DE 2005

Saltos en el tiempo con la acción más explosiva

TIME SPLITTERS 3

Principios de 2005 es la fecha en la que esperamos, ansiosos, la tercera parte de esta exitosa saga, «TimeSplitters 3: Future Perfect». Serán de nuevo los chicos de Free Radical Design los encargados del desarrollo del juego, que nos llevará por diferentes épocas de la historia de la humanidad. Con los TimeSplitters (esa especie de alienígenas capaces de viajar en el tiempo) a punto de exterminar la raza humana, deberemos comenzar una nueva carrera contrarreloj que cubrirá desde el año 1914 al 2401, pero esta vez para descubrir el origen de estos extraños conquistadores intergalácticos y solucionar el problema de una vez por todas. Con tanto salto en el tiempo, nos podremos encontrar con situaciones tan curiosas como toparnos con nosotros mismos, e ir repartiendo cera los dos juntos (nuestra versión genuina, y la "otra" tras viajar hacia atrás en el tiempo). Y hablando de colaborar a la hora de disparar, el juego permitirá vivir la aventura en modo cooperativo para dos jugadores, además de otros modos como Desafío o Arcade. Sus desarrolladores nos han prometido una experiencia de juego intensa y profunda, con un buen montón de secretos que desbloquear, una inteligencia mejorada para los enemigos, espectaculares efectos especiales, escenarios más realistas y escenas cinemáticas de tremenda calidad.



TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- ★ El **APARTADO TÉCNICO** superará las cotas que alcanzó la entrega anterior, así que podemos esperar maravillas.
- ★ El **MODO COOPERATIVO**, que permitirá jugar la aventura simultáneamente, volverá a ser una de sus grandes bazas.
- ★ Los **SALTOS EN EL TIEMPO** estarán mejor aprovechados que nunca, creando sorprendentes y divertidas paradojas.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE™



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: GAME FREAK
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO

- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-5

- Pokémon: +200
- Datos: 9 ISLAS MISTERIOSAS
- Extra: INCLUYE ADAPTADOR INALÁMBRICO

- Precio: 49,95 €
- A la venta: 1 DE OCTUBRE

Pokémon vuelve para arrasar

POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

En estas ediciones podremos jugar con más de 200 Pokémon en GBA. Y combatir, intercambiar... ¡sin cables!

Ha pasado poco más de un año desde que tuvimos en nuestras manos las primeras ediciones Pokémon para la GBA. En aquella ocasión viajamos a Hoenn de la mano de Rubí y Zafiro y muchos de vosotros os preguntasteis: ¿dónde están mis viejos Pokémon? Bueno chavales, aquí tenéis la respuesta. Nuestro querido **Charmander** y **todos sus colegas** nos están esperando en Kanto, dentro de los cartuchos de las nuevas ediciones **Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja**. Estas ediciones son una nueva versión de Pokémon Rojo y Azul que jugamos en Game Boy, pero traen tantos cambios que el parecido con las originales es pura coincidencia.

¿Qué hay de nuevo viejo?

Han pasado más de cinco años desde que las ediciones Roja y Azul dieron origen a todo el

fenómeno Pokémon. En aquella ocasión nos metimos en la piel de un chaval llamado Ash y desde Pueblo Paleta, un apacible pueblecito de Kanto, emprendimos la aventura para convertirnos en los mejores entrenadores Pokémon del mundo. Hicimos combatir a nuestros Pokémon para que se hicieran más fuertes, ganamos los ocho medallas de los gimnasios, dimos una paliza a

los malvados del Team Rocket y nos hicimos campeones de la Liga Pokémon. Pero nuestro principal objetivo fue hacernos con los 150 Pokémon que habitaban en Kanto, y lo hicimos. **Desde aquellos años Pokémon ha evolucionado un montón** y la venerable GB ha dado paso a la flamante GBA. Por eso, en esta ocasión **volveremos a Kanto de la mano de Pokémon Rojo Fuego** ▶

HAZTE CON TODOS

En **Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja** podrás hacerte con más de 200 Pokémon, pero como cada edición tiene sus Pokémon exclusivos tendrás que buscarte amiguetes con los que hacer intercambios. Para hacerlo solo tienes que subir al primer piso de un Centro Pokémon y conectar tu GBA con la de otro jugador.



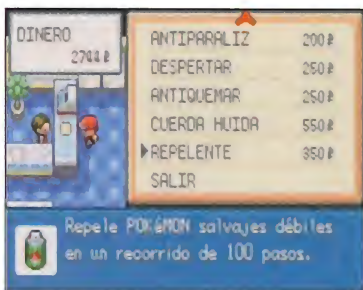
Primero te hablaré de la sala de la izquierda: la SALA UNIÓN. ♥



Si eres uno de los veteranos que jugó con las Rojo y Azul en GB, las ciudades de Kanto te parecerán completamente nuevas. Claro chaval, estamos en la GBA.



Para que tus Pokémon se hagan más fuertes y aprendan poderosos ataques tendrás que hacerles combatir en montones de batallas, darles medicinas y mimarles mucho.



En las tiendas encontrarás todos los objetos que necesita un entrenador.



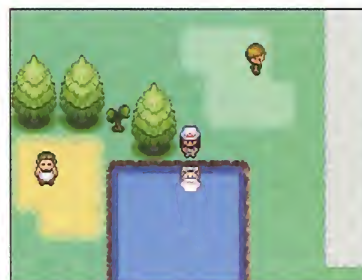
SIN CABLES Con el adaptador inalámbrico podrás intercambiar, chatear y combatir con los amigos que tengas alrededor. ¡Y viene de regalo con el juego!!



Los malvados del Team Rocket siempre están al acecho. Tendrás que andarte con ojo porque algunos de ellos, especialmente su jefe Giovanni, son excelentes entrenadores.



Elegiremos a nuestro primer Pokémon entre Bulbasaur, Squirtle y Charmander.



Un detalle "heredado" de Rubí y Zafiro, nuestro careto reflejado en el agua.

LA POKÉTELE TE AYUDARÁ

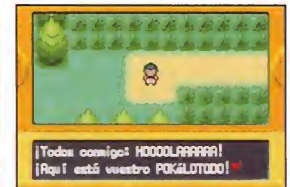
Si tienes una duda sobre el entrenamiento Pokémon, podrás sintonizar la PokéTele y aprender los trucos para ser un gran entrenador.



La Poké Tele es una tele portátil que va en tu mochila.



Siempre que tengas dudas enciende y sintoniza un canal.



Este simpático presentador será tu guía en las lecciones.



Esta lección va de cambios de estado, pero hay más.

NOVEDADES



La aventura comienza en Pueblo Paleta, un apacible lugar al sur de Kanto. Aquí está nuestro hogar, el de nuestro querido Profesor Oak... y el de su nieto Gary.



Brock es el primero de los líderes de gimnasio a los que te enfrentas. En total hay ocho y cuando los derrotes a todos tendrás derecho a entrar en la Liga Pokémon.



¡Menudo barco! ¿Lo recuerdas? Es el S.S. Anne, crucero que algunos relacionaban con el legendario Mew, pero que mucho nos tememos no está por aquí, ¿o sí?



Los malvados del Team Rocket andan por todos los lados. Uno de tus objetivos será desbaratar sus planes y darles una lección usando a tus mejores Pokémon.

MIRA BIEN EL MEMORÍN

El Memorín almacenará las fotos y los consejos de los personajes más importantes de la aventura.



► y Verde Hoja con un moderno arsenal de objetos de entrenador, con unos gráficos tan mejorados que quitan el hipo y con un sonido de cine. Aunque la historia y la localización de muchos entrenadores y objetos se mantienen igual que en las ediciones originales, todo lo demás ha cambiado. Ahora puedes elegir entre jugar como entrenador o entrenadora, hay más Pokémon que capturar (más de 200), podemos luchar en batallas dos contra dos, tenemos divertidos mini-juegos y encima nos regalan un adaptador inalámbrico con el que cambiar Pokémon, luchar y chatear con los colegas sin cables de por medio. A todo esto hay que añadir que ahora nuestros viejos amigos Charmander, Bulbasaur y Squirtle podrán viajar a Rubí y Zafiro o pegarse un garbeo por Pokémon Colosseum.

Pensado para todos

Puede que muchos de los que todavía no habéis jugado con Pokémon penséis que son juegos

complicados y difíciles de entender. Bueno, aunque a nosotros no nos lo parezca, para despejar cualquier duda los muchachos de Game Freak han hecho un esfuerzo muy importante en este sentido. Han llenado Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja de un montón de detalles que hacen que aprender a jugar con los Pokémon sea algo divertido y sencillo. Pero como en cualquier nueva edición Pokémon, en Rojo Fuego y Verde Hoja existen nuevos retos especialmente dedicados a los fans de la saga. Ahora Kanto es más grande debido a que han aparecido nueve enigmáticas islas al sur de la región. No queremos adelantar acontecimientos, pero cuando las visites tendrás la oportunidad de desvelar todos sus misterios y capturar a unos legendarios de ensueño. Casi nada. Fíjate, en una de ellas encontrarás a Lugia y a Ho-oh, dos de los legendarios que vimos en Johto, en otra desvelarás el misterio de los Unown y en la última te enfrentarás

cara a cara con el mítico Deoxys. Y... bueno, lo mejor será no contar mucho más...

¿Y qué mejoras trae?

Lo primero es un impresionante sistema de ayuda al que puedes acceder pulsando el botón R. En él encontrarás respuesta a muchas dudas. Pero además al principio de la aventura un amable anciano te dará la PokéTele, una tele portátil con un montón de consejos útiles para los entrenadores. En ella verás un divertido show en el que te contarán cómo atrapar Pokémon o cómo se combinan los diferentes tipos. Poco después obtendrás el Memorín, un aparato que sirve para grabar y recordar las aficiones y consejos de los principales personajes del juego. Junto a estos detalles tienes otros como los iconos que hay junto a los objetos, el video recordatorio que verás cada vez que inicies la partida con los últimos sucesos de la aventura o la increíble Pokédex, un aparatito con muchas opciones ►



Cada vez que llegues a una ciudad tendrás muchos lugares que visitar y también mucha gente con la que hablar. ¿A que mola la nave en mini-nave?



Como puedes apreciar, el nivel gráfico de estas ediciones muestran mayor detalle que Rubí y Zafiro. Y si no te lo crees, sólo tienes que fijarte en los árboles.

COMPATIBLE CON TODOS

En el Centro Pokémon de la primera de las islas misteriosas al sur de Kanto existe una máquina que, una vez completados ciertos objetivos del juego, permitirá que Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja puedan conectarse con Rubí y Zafiro y también con Colosseum de GameCube. Gracias a esto podremos intercambiar cualquier Pokémon no disponible en estas versiones. Para clasificar a todos estos Pokémon necesitarás una ampliación de la Pokédex que te dará el Profesor Oak.



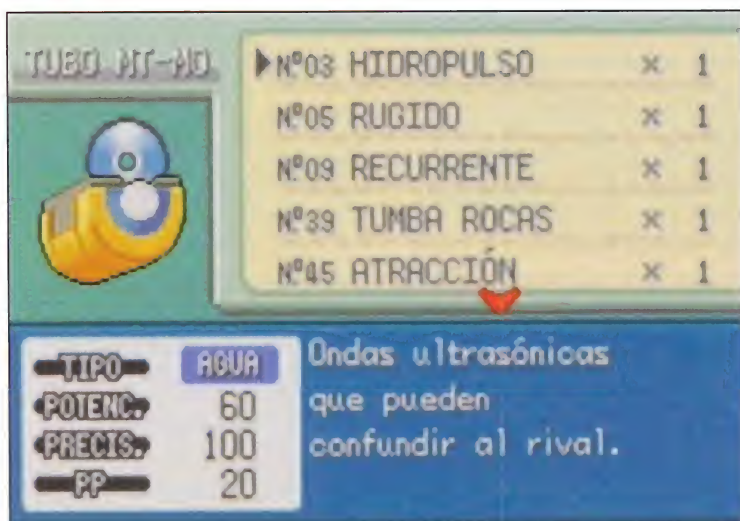
COMBATE TOTAL Los combates multijugador son uno de los aspectos que más se ha potenciado en estas nuevas ediciones. Vamos a alucinar con las batallas entre cuatro entrenadores en pantalla, combinando movimientos mortíferos.



En la Torre Batalla tendrás oportunidad de practicar los combates dos contra dos.



Con el adaptador inalámbrico entras en la Sala Unión a chatear y luchar.



Con el Tubo MT-MO contarás con una información muy detallada sobre las Máquinas Técnicas. Con ellas tus Pokémon mejorarán sus ataques de forma espectacular.



¿La conoces? Es la bella Misty, toda una leyenda en la saga Pokémon y uno de los mejores líderes. En sus manos los Pokémon de agua hacen verdaderas acrobacias.

NOVEDADES



Uno de tus objetivos es formar un gran equipo Pokémon y completar la Pokédex. Para eso tendrás que capturar montones de Pokémon usando las PokéBall.



Cada vez que empieces una partida verás un video en blanco y negro que resumirá las últimas cosas que hayas hecho. Los desmemoriados se están felicitando.

VIAJANDO POR KANTO

Si caminar por las rutas y las ciudades de Kanto te parece aburrido, no te preocupes, hay otras formas de viajar que son mucho más divertidas.



Pulsa el B y echa a correr con tus flamantes deportivas.



En Bici irás a toda pastilla por las rutas y ciudades de Kanto.



Si hay agua, navegarás con tu mejor Pokémon acuático.



Para viajar rápido, nada como volar con Pokémon volador.



► que te informará de la vida y milagros de todas las especies Pokémon que veas o captures. Pero sin duda una de las mejoras que más nos han gustado son los mini-juegos que podrás disfrutar en una de las islas misteriosas usando el ya famoso adaptador inalámbrico.

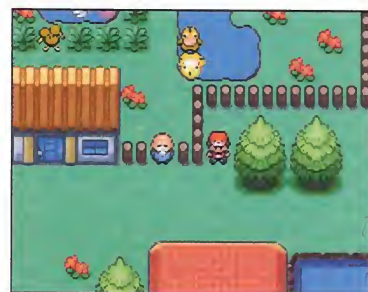
¿Aún no te parece suficiente? Pues te diremos que **también hay una Torre Batalla** en la que combatirás en la modalidad dos contra dos, o que cuando vayas al primer piso de un Centro Pokémon tendrás a tu disposición la **Sala Unión**. En esta sala puedes, gracias al adaptador inalámbrico, chatear, intercambiar o combatir hasta con 40 colegas.

No falta de nada

No chaval, no falta de nada. Todos los clásicos de cualquier edición Pokémon están también en Rojo Fuego y Verde Hoja; de hecho el origen de muchos de ellos están en las ediciones Roja y Azul. Así tendrás

las famosas PokéBall para capturar Pokémon, un casino en el que jugar a las tragaperras, una Zona Safari en la que capturar raros Pokémon, podrás surfear y volar gracias a las Máquinas Ocultas, tendrás una bici con la que pedalear a toda velocidad por Kanto, un rival que te hará la vida imposible, podrás comprar todo lo que te apetezca en un gran centro comercial, el mejor Profesor Pokémon de todos los tiempos te ayudará en tu aventura y por supuesto, podrás capturar a Pikachu.

¿ERES NOVATO? Pues tranquilo porque estas ediciones incorporan un sistema de ayuda genial, con el que enseguida te convertirás en todo un maestro entrenador.



En una de las islas misteriosas verás la guardería para reproducir Pokémon.

Y todo ello aderezado con **gráficos llenos de color y detalles y nuevas melodías muy pegadizas**.

En fin que si eres un entrenador novato, no hay duda que fliparás como nunca. Pero aunque no lo seas, el hecho de tener un adaptador inalámbrico que te permita tantas posibilidades multijugador te dejará muy satisfecho. Está claro, con Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja Nintendo ha vuelto a dar en la diana. ¿A qué esperas para comprarlo? Ah, sí faltan algunos días... 1 de octubre.

POKÉMON MISTERIOSOS

Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Raikou, Entei, Suicune, Ho-oh, Lugia y Deoxys son los legendarios con los que te topas aquí. Pero estos legendarios no serán los únicos Pokémon misteriosos que veamos, también acudirán a la cita los extraños Unown.

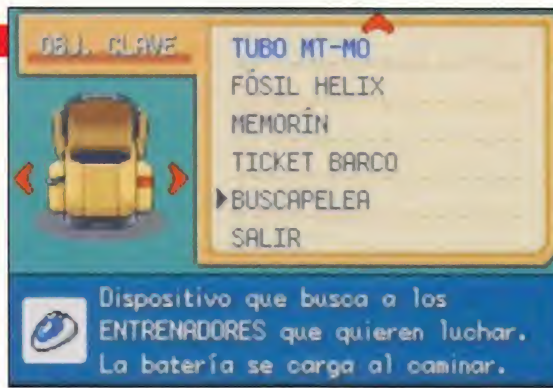




En las nuevas islas misteriosas nos esperan divertidos minijuegos. Eso sí, antes hay que cumplir algunos requisitos.



Durante la aventura verás muchos Tutores de Movimientos que enseñarán a tus Pokémon fantásticos ataques.



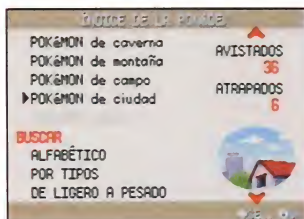
En la mochila vemos iconos y explicaciones que indican para que sirve cada objeto. Ah, sí, el Buscapelea te va a sorprender.



Antes de entrar en cualquier sitio conviene leer los carteles. Además, estos datos se almacenarán en el Memorín.

CLASIFICA A TUS POKÉMON

Con la Pokédex almacenarás todos los datos de los Pokémon que veas o captures; con el Sistema de Almacenamiento podrás clasificarlos a tu gusto.



Nunca una Pokédex había tenido tantas opciones de búsqueda.



La Pokédex te dirá dónde capturar a los Pokémon que has visto.



En el PC se almacenarán los Pokémon que captures.



Si hablas con todo el mundo durante la aventura y te interesas por los problemas de la gente, seguro que muy pronto recibirás tus recompensas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

97

- ▲ Cuidados y llenos detalles deliciosos. Si no has jugado a Pokémon, fliparás en colores.
- ▼ Una pena que no se haga de noche. No hay mejoras con respecto a Rubí y Zafiro.

SONIDO

94

- ▲ Las nuevas melodías suenan de cine. Los efectos no están mal, aunque son escasos.
- ▼ Algunas melodías repetitivas.

JUGABILIDAD

100

- ▲ Los detalles pensados para que los novatos aprendan a ser buenos entrenadores.
- ▼ Aunque son muy divertidos, solo hay dos minijuegos.

DURACIÓN

98

- ▲ Ganar la Liga Pokémon, explorar las islas misteriosas y completar la Pokédex... más de 30 horas.
- ▼ La historia es algo corta. Faltan aventuras paralelas.

TOTAL 97

- ▲ Las jugabilidad y las opciones multijugador.
- ▼ Los veteranos echarán en falta más alicientes.

VALORACIÓN



PARA QUITARSE EL SOMBRERO

Si eres un entrenador novato, estas ediciones son perfectas para adentrarte en el universo Pokémon. Hay muchas ayudas y además están los Pokémon más clásicos. Si ya eres todo un maestro, te picará jugar en las nuevas islas misteriosas, o conseguir al misterioso Deoxys. Para quitarse el sombrero, sí.

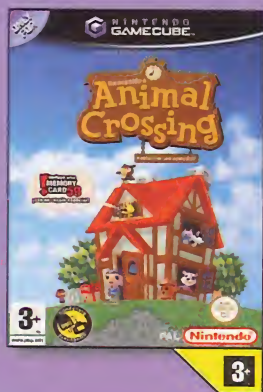
EL RANKING

1. Pokémon Rubí y Zafiro
 2. Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja
 3. Golden Sun: Edad Perdida
- Rubí y Zafiro llenaron de novedades el mundo Pokémon. Las nuevas no son tan revolucionarias, pero sí totalmente recomendables.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO
GAMECUBE



- ▶ Compañía: NINTENDO
- ▶ Desarrollador: NINTENDO
- ▶ Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- ▶ Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)

- ▶ Tarjeta: 57 BLOQUES (INCLUIDA)
- ▶ Conexión GB Advance: SÍ
- ▶ Número de jugadores: 1-4

- ▶ Datos: CALENDARIO PERPETUO
- ▶ Extras: ISLA SECRETA EN GBA
- ▶ Modos de juego: HISTORIA

- ▶ Precio: 59,95 €
- ▶ A la venta: 24 SEPTIEMBRE



Este juego es para siempre

ANIMAL CROSSING

No te puedes imaginar la cantidad de retos que caben en un juego donde el gran desafío es... ¡vivir tu vida!

Sueñas con un mundo mejor? Deja de soñar. A partir de hoy puedes vivir en ese mundo. No serás "tú", sino **un personaje cabezón de extraño atuendo**, quien se vea inmerso en la vida cotidiana de un **pueblecillo**. Un lugar con estación de tren, tiendas, oficina de correos, playita... y donde **hacer amigos (o enemigos) dependerá totalmente de ti**, de tu comportamiento.

Eso es cosa tuya

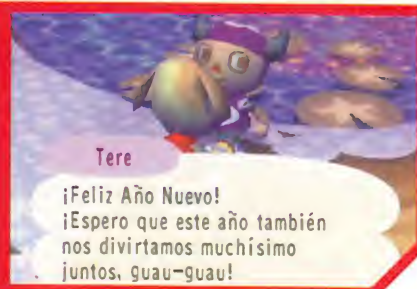
Por supuesto, tendrás posesiones. La primera, **una casita**. **Chozo que tienes que pagar trabajando** para el dueño de la tienda. Te mandará pequeños recados como plantar árboles, llevar una alfombra a tal, mandar una carta a Pascual o redactar publicidad para la tienda (mediante un útil teclado virtual). Así aprenderás los quehaceres básicos

del juego. Una vez pagada la casa, ¡a vivir, que son dos...! No, no son dos días. A ver si te entra en la cabeza que **este título puedes jugarlo toda la vida**. Tiene un calendario perpetuo con sus días de fiesta y todo. Cada día pasa algo diferente en el pueblo: llueve a veces (en invierno nieva), **hay rebajas en la tienda, aparecen nuevos vecinos...** Y tú, mientras,

puedes dedicarte a **pescar, cazar insectos, hacer recados** para ganar bayas y poder comprarte cositas (incluso juegos de NES) o ampliar tu casa. Aunque, como al fin y al cabo comer no es necesario (en este juego no mueres), puedes hacer el Jimmy y vagar de por vida. Pero no nos hagas caso porque en «AC» mandas tú. Haz lo que quieras, es tu vida.

¿HOY ES FIESTA?

Pues fijo que en «AC» también. El **gancho del juego, lo que te hace estar pensando en él hasta en sueños, es que se desarrolla en tiempo real y que la vida sigue aunque tú no estés**. Un ejemplo: **si pruebas a encender tu GC el 31 de diciembre a las 24:00, ¡verás que tus vecinos virtuales están celebrando la Nochevieja!**





Este podría ser el comienzo de una buena amistad: Olivia se acuerda de nosotros a la mañana siguiente de haberla conocido. La inteligencia artificial es asombrosa.



Para los altruistas existe el museo D'Alli, donde podrás donar fósiles, insectos, cuadros y peces. Podrías venderlos, pero visitarlo de vez en cuando también gusta.

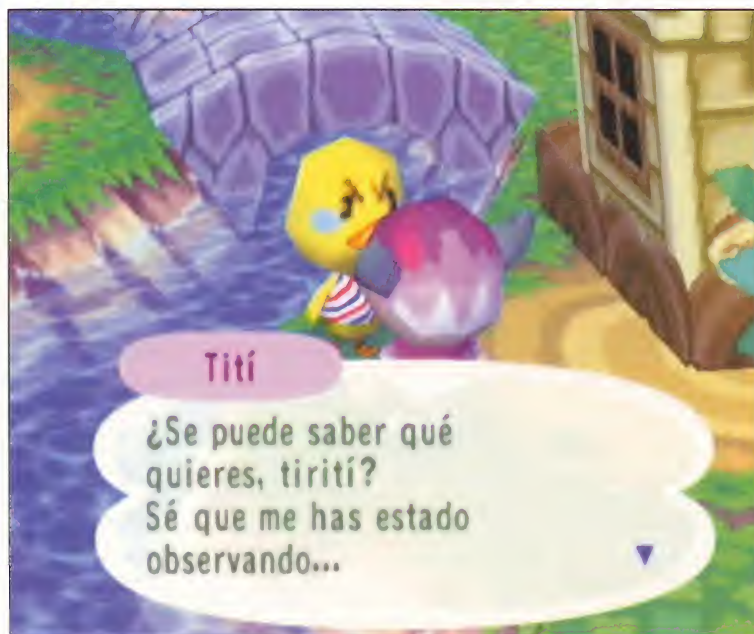


Tú decides el nombre del protagonista y el pueblo en el que vas a vivir. Mola, ¿no?



SÉ INDEPENDIENTE

«Animal Crossing» no se atiene a las reglas. Te deja hacer lo que quieras y comportarte como te venga en gana en un completo pueblo virtual.



Cuidadito con algunos, que de susceptibles está el mundo (incluso el de «AC») lleno. Si un vecino te parece interesante, tampoco hables mucho rato con él, que se mosquea.



Todos los diálogos son «mu graciosos». ¡Disfrutarás del castellano como nunca!



Dentro de tu casa, puedes poner, quitar y mover tus muebles como te dé la gana.

¿CÓMO QUE «QUE HAGO»?

En el pueblo puedes dedicarte a numerosas actividades. Aquí tienes algunas de las que, casi seguro, te verás realizando.



Trabajar de recadero de Tom, el tendero, es necesario para...



...pagar tu casa. Después de pagarla puedes dedicarte a...



...recoger unas conchas en la playa, o comprarte una caña...



...y pescar... Incluso sacudir árboles a voleo tiene premio.



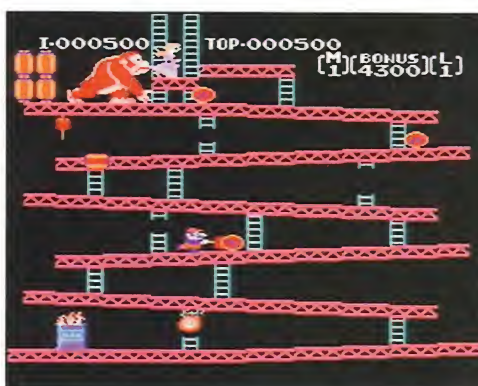
¡Qué idílica imagen de luces hogareñas iluminando el nevado terrazo a eso de las 0:31 AM del 1 de enero d...! Sí, es que cambiamos la fecha a la GC, para ver el Año Nuevo.



Aquí andamos en plena sesión de aeróbic junto con medio somnoliento vecindario. Solo se hace en verano, así que no hizo falta cambiar la fecha (solo la hora, esta vez).



El día de tu cumpleaños comprobarás que la gente te quiere. Tu mamá te mandará una tarta por correo, y...



...otros te regalarán muebles, o algo tan molón como una NES con el clasicazo «Donkey Kong». ¡A viciarse!



Cada vecino tiene su personalidad. Pochola es pelín superficial, pero como nos regaló el DK... ¡fabuloso, sí!

¡¡ENTREVISTA EN EXCLUSIVA!!

PREGUNTAMOS A LOS DESARROLLADORES

“ANIMAL CROSSING AYUDA A CONOCER

Mr. Tezuka (productor) y Mr. Eguchi (director) nos cuentan en exclusiva todos los detalles del juego más original del catálogo de GameCube.

Nintendo Acción. ¿Cómo definiría «Animal Crossing»?

Tezuka. Bueno, el concepto depende del jugador. Hay numerosos estilos de juego. La clave es conseguir un nuevo tipo de comunicación, más excitante para el usuario.

NA. ¿De dónde salió la inspiración para crear un juego tan original?

Eguchi. AC es diferente porque te permite conocer mejor a la gente que ya conoces. Gracias a él podrás descubrir nuevos aspectos de amigos, familia... Hacer juegos de luchar y atacar puede resultar cansado. Queríamos algo relajante y de acceso rápido y fácil, donde la familia pudiera jugar unida.

NA. ¿Cuánto tiempo habéis estado desarrollándolo?, ¿se abandonó el proyecto en algún momento?

T. Llegué con un plan de juego hace tres años, pero había otros proyectos que hacer, de modo que estuvo dos años en desarrollo. Y el rumor de que se abandonó es falso.

NA. ¿Qué podemos y qué no podemos hacer en AC?

T/E. Puedes coleccionar ítems, hacerte amigo de los animales y hacer crecer tu casa y tu ciudad. ¡No puedes matar malos ni pasar de nivel para salvar a la princesa!

NA. ¿Es cierto que se puede jugar durante 33 años?

T/E. Tenemos todas las fechas importantes y días festivos de un año entero. Así podrás disfrutar del juego un año completo. Pero bueno, como el calendario es perpetuo, en realidad si juegas más años el juego puede no tener fin.

NA. ¿Sólo hay animales y criaturas en el pueblo?, ¿no hay humanos? ¿Por qué?

T/E. Elegimos animales como personajes por dos razones. Una, porque queríamos que fuera una herramienta de comunicación entre los jugadores (humanos) en una sociedad diferente (de animales). Y la segunda razón es que se hace más difícil vivir entre animales; que

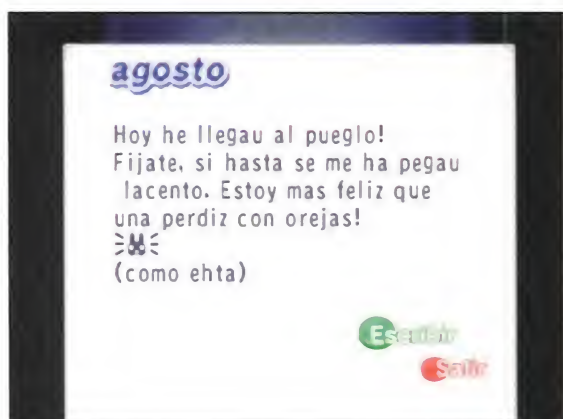
no son sólo bonitos, sino también astutos e incluso un poco crueles.

NA. ¿Se imaginan una versión «online» del juego?, ¿cómo sería?

T/E. Es una opción interesante y estamos pensando seriamente en ello. Pero los juegos online son de difícil acceso por su coste. Así que cuando se solucione ese problema, hablamos. Pero no imaginamos una ciudad con millones de jugadores, porque el concepto del juego es hacerte amigo de los demás y eso sería imposible con tanta gente.

NA. ¿A qué juega, Mr. Tezuka?

T. Me gustan los juegos en familia. Ahora estoy con «Wario Ware».



Además de cartearte con tu mamá, los vecinos, el museo y demás gente, también puedes escribirte a ti mismo, en tu diario.

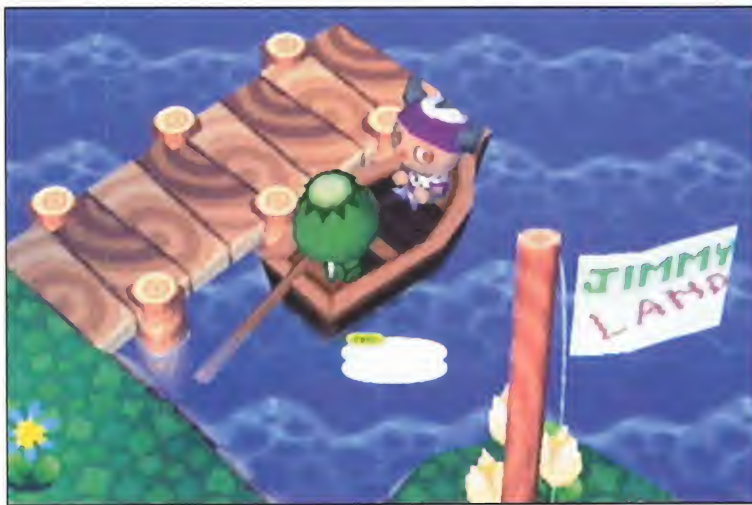


Jimmy: No es en absoluto necesario, pero, si tienes un buen colega, podrás ir a su casa y tomarte alguna libertad que otra.

¡VEN A MI CASA! Uno de los puntos fuertes de AC es poder crear un hogar con dimensiones, objetos y decoración a tu gusto... ¡y enseñarlo!



Lalala, qué bello está el bos... ¿qué? ¡Una tienda de campaña! ¡Hay un nuevo vecino!



Si tienes una Advance y un cable de conexión, puedes navegar a tu isla secreta. Allí tienes una choza gratis, frutas e insectos exclusivos y un nuevo vecino al que conocer.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

82

- ▲ Cientos de personajes y objetos distintos. Además puedes crear gráficos propios.
- ▼ Todo es bastante simplón.

SONIDO

90

- ▲ Efectos realistas y música ambiental. También puedes crear tus propias melodías.
- ▼ No, no hablan castellano, pero lo chapurrean. Escúchalo y entonces lo comprenderás.

JUGABILIDAD

94

- ▲ La falta de un objetivo final, excepto vivir a tu manera, lo hace muy atrayente y adictivo.
- ▼ ¿Quién puede jugar a las 4:00 AM? Si, alguien podrá, pero...

DURACIÓN

100

- ▲ ¡Puedes tirarte toda la vida con él! Y además, visitar los pueblos de otros jugadores ¿Acaso se puede pedir más?
- ▼ ¿Se romperá antes la GC?

TOTAL 96

- ▲ Es el juego de tu vida. Nunca acaba, es original y puedes hacer lo que quieras.
- ▼ El apartado gráfico, aunque variado, resulta muy simple.

VALORACIÓN



¡AQUÍ HAY MUCHO QUE HACER!

Si fuera por nosotros, decíamos adiós al mundo real y estábamos toda la vida inmersos en el mundo de «Animal Crossing». Un universo en forma de pueblo idílico que te permite hacer amigos virtuales, currarte tu casita hasta estar bien a gusto (nunca) y vivir una vida de ensueño. Una obra maestra de GC para gente con tiempo.

EL RANKING

1. Animal Crossing
 2. Pokémon Channel
- Ambos se desarrollan en tiempo real, pero mola mucho más hablar con la gente, comprarte cosas para tu casa y hacer lo que te dé la gana en cualquier momento que ver la TV durante horas junto a Pikachu.

ADORES TODO SOBRE SU JUEGAZO

MEJOR A LA GENTE"

NA. ¿Cómo diseñasteis el comportamiento de los personajes?

T. Pensamos en las funciones que queríamos que desempeñaran y en las que eran necesarias para el juego; luego en las características de cada uno y, finalmente, imaginamos animales que tuvieran una imagen acorde con esas características.

NA. ¿Qué características aprecias más del juego?

T. A pesar de su look infantil, engancha rápido a cualquier tipo de jugador, incluida gente ya mayorcita. Eso es lo que más me gusta.

NA. ¿Habrá Animal Crossing 2?

T. Sí, estamos en ello.

NA. ¿Y sobre la versión DS?

T. Sobre DS... vamos a utilizar todas las posibilidades de la consola.



Creadores de vida.

A la izquierda, el Sr. Tezuka con el mono Estasio en la mano derecha. A la ídem, Mr. Eguchi con el simpático gato Fran.



OK
Nintendo
Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO
GAMECUBE



- Compañía: CODEMASTERS
- Desarrollador: FREE RADICAL
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: TEXTO EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS
- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1
- Datos: 7 PODERES MENTALES
- Escenarios: 17
- Modos de juego: HISTORIA
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

No juegues con el poder de la mente

SECOND SIGHT

Métete en la piel (y la mente) de John Vattic y lucha por descubrir quién te ha dejado sin memoria, ni tiempo.

Si eres de los que prefieren cotillear antes de disparar el láser, este es tu juego. En el mundo de «Second Sight» tienes que ser lo último en espías ultrasecretos. Y resulta que lo eres, aunque tú no lo sepas al comenzar.

De poderes va la cosa

Al bueno de John Vattic, el prota, le han aparecido unos poderes que no llega siquiera a comprender, y en muchos casos ni a controlar. Al comenzar te despiertas en una camilla, en un extraño hospital lleno de policías que parecen conocer tu nombre, así como tus facultades, ya que en vez de saludar y explicarte quién eres, en qué trabajas, o por qué te duele tanto la almendra, comenzarán a dispararte como posesos nada más verte.

Durante tu huída/camino, siempre intentando averiguar algo más de tu pasado, te vas encontrando con unas más que agradables sorpresas en forma de pelotazo en la cabeza: tus poderes mentales. En algunos

momentos claves del juego, cuando parezca que nada tiene solución, y que para eso mejor te hubieses quedado en la camilla, aparecerá un nuevo y flipante poder mental. Éstos te permitirán desde mover objetos o personas por el aire, hasta hacerte invisible o mamporrear con golpes de fuerza mental a esos pobres incautos que pretenden darte caza.

Entretanto, más concretamente, seis meses antes, tendrás el placer de conocer la otra parte de la historia. Y es que, Vattic no nació con el don de mover papeleras con

su pensamiento, sino que todo forma parte de una gran conspiración internacional, en la que están involucrados los servicios secretos de algunas grandes potencias mundiales. Vamos, que nuestro hombre está metido en un lío padre.

Para conocer tu pasado, nada de pesados vídeos narrativos: serás otra vez protagonista directo de todo lo que pasó/vaya a pasar. En principio te meterás en la piel de un Vattic algo pardiillo, con gafitas y pinta de sacar mejores notas que Jimmy. Esta fase te servirá de

¡A DARLE AL PC!

Para poder llegar a alguna parte en este juego tendrás que darle mucho al ordenata. Una gran parte de los puzzles que debes resolver están relacionados con la informática. Que una puerta no se abra, pues prueba a ver si con el ordenador más cercano pillas su clave o, directamente, activas la apertura de emergencia.





El protagonista, John Vattic, llega a manejar con la mente objetos de todo tipo; incluso podrá utilizar los cuerpos de los enemigos como arma arrojadiza.



Otro ejemplo de poderes mentales del amigo: con la proyección podemos desdoblarnos nuestro cuerpo y acceder a lugares imposibles, sin que nadie nos detecte.



Pero los poderes psíquicos no lo son todo. Por si acaso hay armas de sobra.



VIAJE EN EL TIEMPO

La acción combina episodios del presente con sucesos del pasado: gracias a eso sabremos qué le ha pasado al protagonista del juego.



Nuestro protagonista es en realidad un científico que... eh, alto, no podemos contar nada más. Sólo que, antes de ser un desmemoriado, manejaba rifles como éste.



El quid de la cuestión en el juego: quién somos... cómo escaparemos de aquí...



Escenas como ésta salpican la acción y así comprenderemos qué ha pasado.

USA BIEN TU MENTE, TÍO

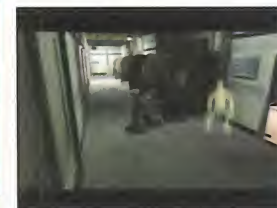
Aquí están algunos de los efectos demoledores de tus poderes mentales. El resto, mejor los descubres tú.



Para empezar tenemos la habilidad de autocurarnos.



También la habilidad de lanzar golpes de fuerza mental.



Proyección astral. Estamos fuera y ellos ni se enteran.



Y aquí tomamos otro cuerpo. Y siguen sin enterarse.



Al principio Vattic es una "piltrafilla", le duele todo y se cansa enseguida.

BUENA MEZCLA

«Second Sight» combina acción intensa, poderes psíquicos e infiltración con una interesante historia que nos tiene en vilo hasta el final.



Los mensajes de texto nos ayudan a conocer las posibilidades de acción.



No, no estamos solos. En algunas fases nos ayuda un grupo de marines.



Lo de los poderes mentales le ha permitido a los desarrolladores flipar con unos efectos gráficos impresionantes. Éste que veis es uno de los mejores, pero hay más...

► **entrenamiento para el manejo de armas y saber cómo evitar miradas sin utilizar los poderes.** Después de otro nivel de Vattic empollón, te tocará uno de Vattic "chungo", situado seis meses en el futuro. Poco a poco, aprendiendo cositas en cada fase, el Vattic imberbe se irá pareciendo un poco más al tío malote y desquiciado del principio del juego.

Intruso, intruso...

Como de intrusismo va la cosa, el título es idóneo para jugadores pacientes. En prácticamente la totalidad de las misiones, tendrás que hacer uso de la sangre fría para poder llegar a alguna parte sin ser visto. De hecho, en muchas ocasiones, si te dejas ver aunque sea unos segundos, ya puedes ir reiniciando el nivel. Aparecerán

montañas de policías, agentes y todo tipo de enemigos de Vattic con el único propósito de agujerearle. Para evitarlo tendrás que abusar mucho más de andar agachado y pegado a las paredes, que del gatillo de la pistola. En muchos momentos, para hacer las cosas más fáciles, podrás echar mano de los poderes. Por ejemplo: ¿que necesitas despistar a un guardia?, pues usa telequinesis para que una papelera "se mueva sola" y el tipo se despiste. ¿Que quieres avanzar rápidamente y no quieres andar con truquitos de despiste?, pues convence a un guardia de que no estás en su zona, y a correr se ha dicho. Pero en la parte del juego en la que Vattic aún tiene pelo, la cosa se pone más chungu. Aquí sólo vale hacerte el Sam Fisher por pasillos oscuros y llenos de polvo. Cualquier intento de

ir de machito, con la pistola en la mano, acabará en tragedia. Querrás tener tus poderes a cualquier precio.

Pero querer no es poder

No podrás usar varias armas ni poderes a la vez, así que pierde la ilusión de pegar tiros mientras te curas y eres invisible. Además, tienes un tiempo muy limitado para usar los poderes: lo que te dura la barra de poderes. Aunque al menos se recarga muy rápido. Tan rápido como engancha a cualquier persona, eso de poder mover cosas con la mente nada más encender la Cube. «SS» solo falla en que a veces es demasiado difícil conseguir ser el tipo más discreto del barrio y en que... bueno, siendo de Free Radical, se echa en falta un modo multijugador. Pero vamos, tiene calidad técnica y una atmósfera muy conseguida.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

89

- ▲ Son originales, con estilo, y hay efectos sorprendentes.
- ▼ El movimiento de los objetos no es muy realista.

SONIDO

85

- ▲ Destaca la banda sonora. De esas que te dejan cantando.
- ▼ Voces en inglés. Y encima los personajes secundarios tienden a hacerse pesados.

JUGABILIDAD

92

- ▲ Es fácil engancharse al juego aunque sólo sea por lo de los poderes mentales.
- ▼ A veces Vattic es un lentorro, lo que puede desesperar.

DURACIÓN

85

- ▲ 17 variados niveles para una historia que mantiene el interés de principio a fin.
- ▼ Olvidate de volver a jugar una vez lo acabes. Y no hay multi.

TOTAL 90

- ▲ El uso de los poderes mentales le da un toque muy original y atrayente.
- ▼ No hay multi para tirarse los trastos a la cabeza a gusto.

VALORACIÓN



UN JUEGO CON MUCHO GANCHO

Cuando nos dijeron que Free Radical Design, los de «Time Splitters», estaban preparando un nuevo juego de acción para GC, dimos botes de alegría. Al ver el resultado, hemos vuelto a botar. Su nueva criatura tiene un guión total, combina con gracia estilos diferentes, y está bien diseñada. Sólo le falla que no incorpora un modo multijugador.

EL RANKING

1. Splinter Cell: Pandora T.
2. Second Sight
3. Rainbow Six 3

Vattic no ha convencido del todo, a pesar de sus poderes, y se ha quedado a las muchas sombras de «SC:PT». Al menos se eleva, levitando, sobre el "pensativo" grupo de élite de «RS3».





REVISTA OFICIAL

Nintendo
Acción

©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo / Creatures Inc./GAMEFREAK Inc. TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 Nintendo.

The Pokémon Company

Nintendo
pokemon.nintendo.es

POKÉMON™

EDICIÓN
ROJO FUEGO



EDICIÓN
VERDE HOJA





VERDE HOJA
EDICIÓN

TM

Pokémon



ROJO FUEGO
EDICIÓN



EDICIÓN ROJO FUEGO

Nintendo
pokemon.nintendo.es

The Pokémon Company

REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción

©2004 Nintendo. ©1995-2004 Nintendo. Nintendo y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. ©2004 Nintendo. Nintendo y Pokémon son marcas registradas de Nintendo.



Edición ROJO FUEGO

REVISTA OFICIAL
Nintendo
Adventure

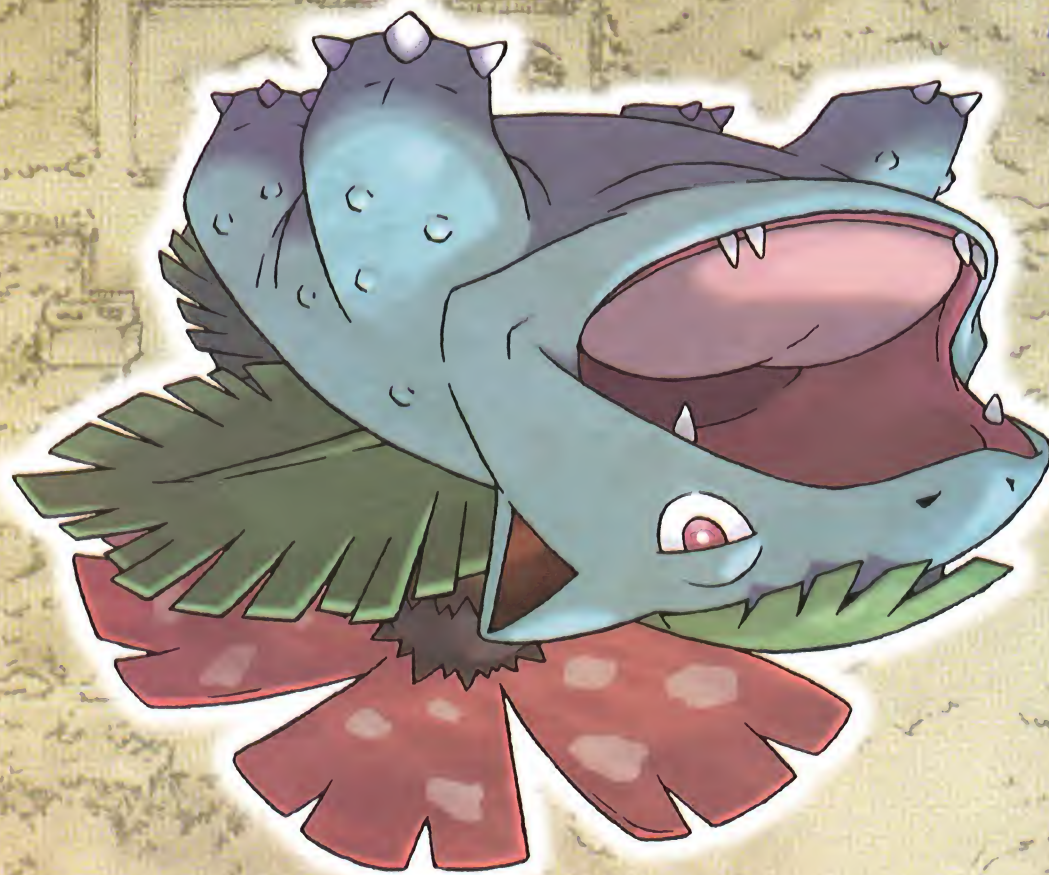
The Pokémon Company

Nintendo
pokemon nintendo es



POKÉMONTM

EDICIÓN
VERDE HOJA



Pokémon

TM



EDICIÓN
VERDE HOJA



¡EL HÉROE MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS ...
... AHORA EN GAME BOY ADVANCE™!

ACTION MAN

¡El malvado Doctor X
amenaza con destruir el mundo!

Juega con todo el equipo
Action Man

Vence a las tropas del Dr. X con el arsenal Action Man más avanzado

Conduce impresionantes vehículos

www.actionman.com
www.es.atari.com

Licensing by:



ATARI



Surf Attack



Flynt



Ultra MTX



Air Patrol



Kongo



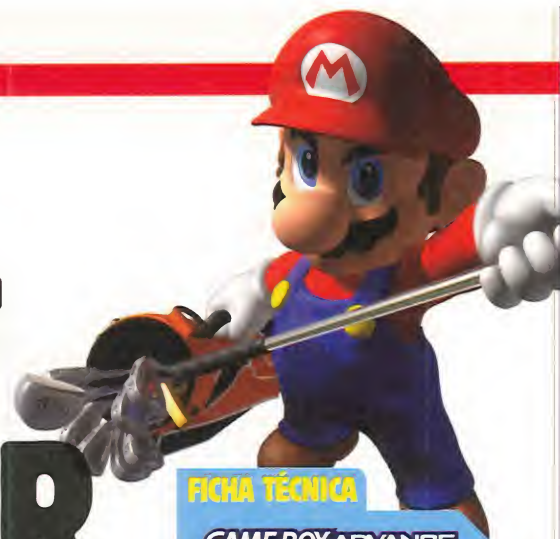
X-Robots



Disfruta del mejor "Golf & Rol"

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Mario vuelve a protagonizar en Game Boy un golf sencillo y divertido, lleno de retos y sorpresas... ¡y con mucho Rol!



FICHA TÉCNICA

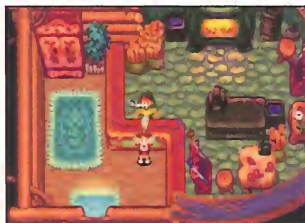
GAME BOY ADVANCE™



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAMELOT
- Tipo de juego: GOLF/RPG
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4 (COMPATIBLE CON ADAPTADOR WIRELESS)
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: 18 PERSONAJES
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡TIENES QUE ENTRENAR!!

ES EL ÚNICO MODO DE QUE TU LUCH... GOLFISTA, MEJORE. Casi metemos la gamba, pero es que, como la mecánica es de RPG total... Tu personaje va ganando experiencia con cada torneo, cada entrenamiento, e incluso puedes equiparle palos "con magias".



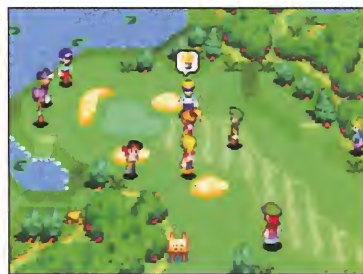
En la tienda, píllate los palos que aumentan tu drive y ¡llegarás lejos!



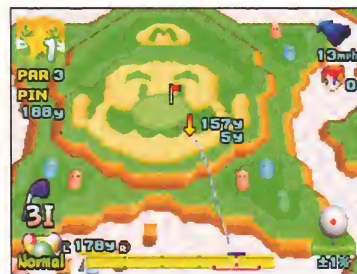
Reparte la EXP con tu compañero o nunca ganaréis nada a dobles.



La sensación de estar jugando a la versión GC es total con esta cámara: gráficos en 3D, marcadores... y hoyos con personajes Nintendo. Igual de divertidos, pero distintos.



Los golfistas te enseñan a afrontar cada situación. Aquí nunca dejas de aprender.



Hay un hoyo en el que el green... ¡es la nariz de Mario! ¡Alegría para nintenderos!

Si su juego de GC nos dejó boquiabiertos, esta entrega portátil ¡nos ha maravillado! Primero porque además de un juego de golf, tiene un **modo historia** que se desarrolla como un clásico RPG. Y segundo, porque se conecta con todos (vía wireless) y con todo.

Apunta y... ¡gooooolf!

Como ya es norma de la casa en los "deportivos" de Mario, no solo jugaremos con nuestro grupo de entrañables personajes (Mario, Yoshi, Peach...) sino que además tendrás la posibilidad de **currarte tu propio**

personaje. Tras elegirlo, enseguida conocerás a tu pareja, que te acompañará en todo tu viaje; y lo demás parece fácil: sacas el palo, te pones a entrenar y... ¡a ganar los torneos, que de eso se trata!

La clave está en que **aprenderás de los mejores**, ya que durante la partida podrás hablar con el resto de golfistas, escuchar algún que otro consejo y **subir tus estadísticas a cada torneo** que juegues. De todas formas la mecánica no es demasiado complicada. Eliges el lugar donde quieres que caiga la bola, vigilas el viento y los efectos, le das la fuerza

necesaria, y... ¡al hoyo! Para que no te hagas un lío, además el **terreno está bien diferenciado con unos gráficos sencillos pero prácticos.**

En cuanto a **modos de juego**, la lista es completísima. Tiene todas las opciones de la versión de GC, puedes entrenar, jugar torneos y enfrentarte a personajes solo o con tu pareja, jugar al mini golf, aceptar retos... y otros eventos superchulos. Si eso no es suficiente, puedes **pasar tu personaje al Mario golf de GC.** Vamos, que te guste el golf o no, acabarás enganchado a éste, porque **las sorpresas nunca acaban.**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Sus 3D son idóneas para golpear, pero hacen perder belleza, claro.

SONIDO

Una melodía 100% Mario para cada campo, y efectos realistas.

JUGABILIDAD

Historia absorbente con retos de dificultad creciente. ¡Es lo suyo!

DURACIÓN

Historia, versus, dobles, speed, multijugador... ¡hasta 10 modos!

TOTAL 96

▲ La cantidad de modos de juego y su historia.

▼ ¿Eres el mejor? Pues sigue en GC o... fin de la historia.

VALORACIÓN

Si te gusta el golf, no puedes dejar pasar este título. Su tremenda variedad de retos hará que quieras jugar a todas horas. ¿Hace un hoyuelo?

¿Y si jugamos a las cartas?

DUEL MASTERS: SEMPAI LEGENDS

Ve sacando la baraja y prepárate para explorar el mundo mientras participas en los duelos de cartas más adictivos.

CAMBIANDO CARTAS

LOS CENTROS DE CAMBIO son lugares de obligada visita en cada pueblo. En estos centros podemos ampliar nuestra colección con nuevas y poderosas cartas, y además de dos formas diferentes: cambios normales o apuestas en duelos... Echad un ojo.



Una carta nueva vale dos de las nuestras. ¿Compensará el cambio?



También podemos hacer apuestas "a la carta" contra otro rival.

Lo mismo no te suena, pero las cartas de "Duel Masters" son todo un éxito en Japón. Por eso nos llega ahora este jueguecito, con la magia de las Duel y un plan RPG que mola todo. El protagonista se llama Tom. Le han robado una valiosa carta y ahora recorre el mundo en su busca, explorando y participando en torneos.

Investigar y "cartear"

Éstas son las bases del juego. Nos movemos por un mundo con diferentes pueblos y áreas por explorar, mucha gente con la que



En un duelo, esta es la pantalla donde manipulamos las cartas e invocamos criaturas o conjuros. De los atributos y propiedades de cada una depende el resultado final.



Las cartas azules son los escudos, y por delante están las criaturas.



En cada pueblo siempre hay gente que nos reta a entretenidos combates.

hablar (y combatir) o incluso con un mundo exterior donde aparecen enfrentamientos aleatorios contra otros rivales. El objetivo básico es participar en los torneos de cada pueblo y crearnos una reputación a base de combates. Por todo el mapeado, tanto en los pueblos como en el exterior, hay mogollón de rivales dispuestos a retarnos.

La mecánica a la hora de entrar en acción en un principio puede resultar un tanto confusa, pero gracias al completo tutorial y a un poco de práctica llegamos a descubrir las geniales posibilidades de todo este

tema. Verás, en la zona de batalla cada jugador tiene cinco cartas que hacen de escudo, y otras cinco de inicio en la mano. La gracia está en invocar criaturas o conjuros y destruir los escudos rivales hasta acertar al jugador contrario. Luego claro, la cosa se enriquece con el tema de pagar "maná" por las invocaciones, los diversos tipos y atributos de las criaturas, la estrategia que podamos seguir...

Además, tiene modo para dos jugadores y viene traducido. Si te van los juegos que mezclan RPG con duelos de cartas, te encantará éste.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE™



- Compañía: ATARI
- Desarrollador: MISTIC SOFTWARE
- Tipo de juego: JUEGO DE CARTAS/RPG
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2

- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 180 CARTAS

- Precio: 49,99 €
- A la venta: OCTUBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

En general simples y poco detallados.

78

SONIDO

El nivel no es muy bueno. Las melodías se repiten demasiado.

74

JUGABILIDAD

Los duelos son muy adictivos y llenos de posibilidades.

90

DURACIÓN

Coleccionar 180 cartas y ganar los torneos lleva su tiempo.

88

TOTAL

88

▲ Los duelos te atrapan casi por su gran diversión.

▼ El aspecto visual y el sonido se han descuidado.

VALORACIÓN

Compensa un flojo apartado técnico con absorbentes duelos de cartas y una larga duración. Engancha como pocos y además tiene multijugador.

GUÍA DE COMPRAS

007 TODO O NADA

EA GAMES ▶ Acción 3D
59,95 € ▶ 1-4 J



Bond protagoniza una película que sólo se estrena en tu GameCube. Sí, en serio, con actores de verdad, una banda sonora diseñada en exclusiva y toda la acción que esperabas. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC

Puntuación 93

1080° AVALANCHE

NINTENDO ▶ Snowboard
59,95 € ▶ 1-4 J



El snow más espectacular. Compite contra los mejores surfers, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

Puntuación 90

ASTÉRIX Y OBÉLIX

NINTENDO ▶ Acción
49,99 € ▶ 1-2 J



Un juego clavado al cómic, con mucha pelea, puzzles y situaciones de lo más cómico.

Puntuación 86

DRAGON BALL Z BUDOKAI

ATARI ▶ Lucha
59,95 € ▶ 1-2 J



Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

Puntuación 91

ENTER THE MATRIX

ATARI ▶ Acción
29,99 € ▶ 1-2 J

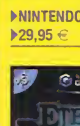


A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tío!

Puntuación 89

ETERNAL DARKNESS

NINTENDO ▶ Aventura de terror
29,95 € ▶ 1-4 J

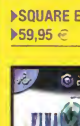


En este juego vas a pasar mucho miedo, pero tranquilo que su nuevo precio te compensa. Sí, el guión y la puesta en escena son de película de terror, pero el precio es de comedia total. Apetece, ¿a que sí? Pues ya tardas...

Puntuación 93

F.F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE ENIX ▶ Acción RPG
59,95 € ▶ 1-4 J



De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

EL RETORNO DEL REY

EA GAMES ▶ Acción
62,95 € ▶ 1-2 J



La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA FOOTBALL 2004

EA SPORTS ▶ Fútbol
59,95 € ▶ 1-4 J



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES

ANIMAL CROSSING



Nintendo 59,95 € Comunicación ▶ 1-4 J

¡Nintendo nos ha descubierto el nuevo mundo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una casa que cuidar y, lo mejor es que todo lo haces ¡si tú quieres!

Puntuación 96

F-ZERO GX

NINTENDO ▶ Velocidad
59,95 € ▶ 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA PIEDRA...

EA GAMES ▶ Aventura
62,95 € ▶ 1-4 J



Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación 92

HARRY POTTER EL PRISIONERO...

EA GAMES ▶ Aventura
59,95 € ▶ 1-4 J



Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

KIRBY AIR RIDE

NINTENDO ▶ Carreras
59,95 € ▶ 1-4 J



Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

Puntuación 89

LAS DOS TORRES

EA GAMES ▶ Acción
64,95 € ▶ 1-4 J



Imaginate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

Puntuación 91

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

EA GAMES ▶ Simulador de vida
64,95 € ▶ 1-4 J



Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura
29,95 € ▶ 1-4 J



¿Pero todavía no te has hecho con esta «fantasma» aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO GOLF

NINTENDO ▶ Golf
59,95 € ▶ 1-4 J



Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO ▶ Carreras
59,95 € ▶ 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 5

NINTENDO ▶ Tablero
59,95 € ▶ 1-4 J



Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiesta!

Puntuación 93

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Tablero
29,95 € ▶ 1-4 J



Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA GAMES ▶ Acción 3D
64,95 € ▶ 1-4 J



Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!

Puntuación 93

METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

KONAMI ▶ Espionaje
59,95 € ▶ 1-4 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapa al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura
29,95 € ▶ 1-4 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

MISSION: IMPOSSIBLE

ATARI ▶ Espionaje
29,95 € ▶ 1-4 J



De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Además ahora tiene un precio excepcional.

Puntuación 92

NBA LIVE 2004

EA SPORTS ▶ Baloncesto
62,95 € ▶ 1-4 J



Esta entrega potencia el realismo, buscando un control aún más perfecto de las jugadas.

Puntuación 92

NBA STREET VOL. 2

EA SPORTS ▶ Baloncesto
65,95 € ▶ 1-4 J



Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

EA GAMES ▶ Carreras de tuning
59,95 € ▶ 1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el «tuning». Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

Puntuación 95

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶29,95 € ▶1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

POKÉMON CHANNEL

NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 90

POKÉMON COLOSSEUM

NINTENDO ▶RPG Combate
▶59,95 € ▶1-4 J

El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT ▶Acción / plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.

Puntuación 92

RAINBOW SIX 3

UBISOFT ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1-2 J

Eres el líder de un comando de élite en un arcade de acción que además te va a hacer pensar.

Puntuación 86

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

R: RACING

NAMCO ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.

Puntuación 87

SECOND SIGHT

CODEMASTERS ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1 J

Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.

Puntuación 90

SERIOUS SAM

TAKE2 ▶Acción 3D
▶39,95 € ▶1-4 J

Acción y espectáculo a tope en un shooter que no te dejará un momento de descanso. ¡Y con humor, conste!

Puntuación 88

SONIC HEROES

SEGA ▶Arcade
▶59,95 € ▶1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II

NAMCO ▶Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J

El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

Puntuación 97

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBISOFT ▶Aventura
▶59,95 € ▶1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 01 POKÉMON COLOSSEUM
- 02 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
- 03 SUPER MARIO SUNSHINE
- 04 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- 05 SUPER SMASH BROS. MELEE
- 06 SPIDER-MAN 2
- 07 POKÉMON CHANNEL
- 08 STAR WARS: REBEL STRIKE
- 09 METAL GEAR SOLID
- 10 METROID PRIME

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

STAR WARS: REBEL STRIKE

LUCASARTS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-2 J

Lo que queráis oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION ▶Aventura de acción
▶59,95 € ▶1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶29,95 € ▶1 J

¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.

Puntuación 95

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

TIME SPLITTERS 2

EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J

Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

WARIO WARE

NINTENDO ▶Microjuegos
▶29,95 € ▶1-16 J

Qué caja más molona le han metido al bueno de Wario. Es pintón desde la carátula, el tío. Luego, su juego es la repanocha. Fácil, directo, divertido al máximo. Para jugones que quieran risas sin complicaciones. Todo un puntazo, colegas.

Puntuación 93

WARIO WORLD

NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.

Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER

NINTENDO ▶Acción-Rol
▶69,95 € ▶1 J

La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. MEDAL OF HONOR
4. RAINBOW SIX 3
5. STAR WARS ROGUE LEADER

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. WARIO WORLD
5. BILLY HATCHER

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKÉMON COLOSSEUM
3. ANIMAL CROSSING
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. METROID PRIME

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS
3. EL RETORNO DEL REY
4. SECOND SIGHT
5. ENTER THE MATRIX

GUÍA DE COMPRAS

ADVANCE WARS 2



►NINTENDO
►39,95 €
►Estrategia
►1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO-KAZOOIE



►THQ
►29,95 €
►Acción-Plataformas
►1-2 J

Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja filipante. ¿Te parece bien todo eso por este precio?

Puntuación 90

BRUCE LEE



►VIVENDI
►21,95 €
►Beat'em Up
►1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 90

CRASH 2



►VIVENDI
►49,95 €
►Plataformas
►1-2 J

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 3



►LSP
►39,95 €
►Acción
►1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY



►NINTENDO
►39,95 €
►Plataformas
►1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2



►NINTENDO
►39,95 €
►Plataformas
►1-4 J

La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un

plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DRAGON BALL Z SUPERSONIC



►BANDAI
►49,95 €
►Lucha
►1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z TAIKETSU



►ATARI
►49,95 €
►Lucha
►1-2 J

Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.

Puntuación 80

EL RETORNO DEL REY



►EA GAMES
►49,95 €
►Acción/Aventura
►1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

F-ZERO GP LEGEND



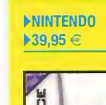
►NINTENDO
►44,95 €
►Velocidad
►1 J

El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que

añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alicientes.

Puntuación 95

FINAL FANTASY TACTICS



►NINTENDO
►39,95 €
►Rol
►1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene

combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



►NINTENDO
►39,95 €
►Estrategia
►1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

GOLDEN SUN



►NINTENDO
►41,95 €
►Rol
►1-2 J

Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

Puntuación 93

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



►NINTENDO
►36,95 €
►Rol
►1-2 J

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura

absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO ROMPECORAZONES



►NINTENDO
►36,95 €
►Aventura/Rol
►1-4 J

Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, fácil y con personajes encantadores. Para tu hermano.

Puntuación 85

HAMTARO HAM-HAM GAMES



►NINTENDO
►39,95 €
►Deportivo
►1 J

Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2



►EA GAMES
►41,95 €
►Aventura
►1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3



►EA GAMES
►46,95 €
►RPG
►1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES



►NINTENDO
►49,95 €
►Aventura RPG
►1-5 J

Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno de la Pokemania. No nos extraña, se traen a los clásicos Pokémon (ya sabes, desde Bulbasaur a Zapdos pasando por el populoso Pikachu), incluyen nuevas islas misteriosas y para colmo regalan un adaptador inalámbrico con el que conectar hasta a 40 entrenadores.

Puntuación: 97

KIRBY NIGHTMARE



►NINTENDO
►36,95 €
►Plataformas
►1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY Y EL LABERINTO...

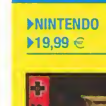


►NINTENDO
►39,95 €
►Plataformas
►1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡jallí estarán!!

Puntuación 93

LEGEND OF ZELDA



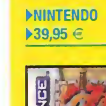
►NINTENDO
►19,99 €
►Aventura / RPG
►1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavado a como apareció hace más de 15 años. Si no lo jugaste en NES, no te lo puedes perder ahora. Porque no sólo

tiene el encanto del tiempo, sino que es un juego muy actual, con mazmorras complicadas, puzzles, acción y grandes desafíos.

Puntuación 96

LEGEND OF ZELDA: LINK TO...



►NINTENDO
►39,95 €
►Rol
►1-4 J

Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títiro con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



►EA GAMES
►49,95 €
►Simulador de vida
►1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



►NINTENDO
►39,95 €
►Golf/RPG
►1-4 J

La versión de GC es un éxito... que ésta va a superar. El golf que propone Mario es tan sencillo como divertido, y se trae un rollito RPG que engancha, aunque no

seamos fans de este deporte. Apuntado como destacado una variedad de retos enorme, y que es compatible con el adaptador inalámbrico.

Puntuación 96

MARIO KART SUPER CIRCUIT



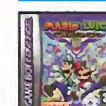
►NINTENDO
►42,00 €
►Velocidad
►1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos

de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI



►NINTENDO
►44,95 €
►Rol
►1-2 J

Buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MAX PAYNE

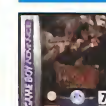


►ROCKSTAR GAMES
►24,95 €
►Acción
►1 J

Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR



►EA GAMES
►49,95 €
►Acción
►1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

▶ NINTENDO ▶ Aventura
▶ 44,95 € ▶ 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METROID ZERO MISSION

▶ NINTENDO ▶ Aventura
▶ 39,95 € ▶ 1 J



La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones «made in GBA».

Puntuación 95

POKÉMON PINBALL

▶ NINTENDO ▶ Pinball
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO

▶ NINTENDO ▶ Rol
▶ 44,95 € ▶ 1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con las últimas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

▶ UBISOFT ▶ Plataformas / acción
▶ 44,95 € ▶ 1 J



Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataforma. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWOLF

▶ THQ ▶ Aventura / plataformas
▶ 49,95 € ▶ 1 J



Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SHINING FORCE

▶ SEGA ▶ RPG / Estrategia
▶ 49,95 € ▶ 1 J



Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su «curradísimo» sistema de combate por turnos.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 2

▶ SEGA ▶ Plataformas
▶ 49,95 € ▶ 1-4 J



El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 3

▶ SEGA ▶ Plataformas
▶ 49,95 € ▶ 1-4 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC BATTLE

▶ THQ ▶ Lucha
▶ 49,95 € ▶ 1-4 J



La «familia» Sonic se ha marcado su particular «Smash Bros.» sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!

Puntuación 88

SONIC PINBALL PARTY

▶ SEGA ▶ Pinball
▶ 49,95 € ▶ 1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y filipantes modos de juego.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON RUBÍ
2. FIRE EMBLEM
3. POKÉMON ZAFIRO
4. SPIDER-MAN 2
5. SUPER MARIO BROS.
6. KIRBY Y EL LABERINTO...
7. SONIC ADVANCE 3
8. SUPER MARIO ADVANCE 4
9. DONKEY KONG COUNTRY 2
10. HAMTARO: ROMPECORAZONES

SPIDER-MAN 2

▶ ACTIVISION ▶ Acción
▶ 49,95 € ▶ 1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

▶ UBISOFT ▶ Acción
▶ 44,95 € ▶ 1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 41,95 € ▶ 1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 39,95 € ▶ 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 19,99 € ▶ 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformas. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 37,95 € ▶ 1-4 J



El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA

▶ SQUARE ENIX ▶ RPG Acción
▶ 39,95 € ▶ 1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

XEVIOUS

▶ NINTENDO ▶ Acción
▶ 19,99 € ▶ 1 J

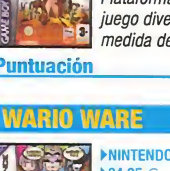


El origen de los matamarcianos. Vale, es feote, pero tiene un ritmo que te va a dejar flipado.

Puntuación 95

ZAFARRANCHO EN EL RANCHO

▶ DISNEY ▶ Acción
▶ 39,95 € ▶ 1 J

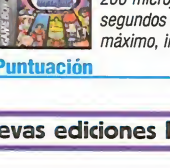


Plataformas, acción y puzzles en un juego divertidísimo, hecho a la medida de la nueva película Disney.

Puntuación 85

WARIO WARE

▶ NINTENDO ▶ Habilidad
▶ 34,95 € ▶ 1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

WARIO LAND 4

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 41,95 € ▶ 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND

▶ NINTENDO ▶ Plataformas
▶ 44,95 € ▶ 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004

▶ KONAMI ▶ Cartas
▶ 44,95 € ▶ 1-2 J



La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKÉMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
4. METROID ZERO MISSION
5. LEGEND OF ZELDA CLASSIC

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPIDER-MAN 2

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. HAMTARO HAM-HAM GAMES
5. TONY HAWK UNDERGROUND

LOS MEJORES DE LUCHA

1. DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS
2. DRAGON BALL Z TAIKETSU
3. SONIC BATTLE
4. KING OF FIGHTERS EX2
5. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE



¡Coge el PokéCepo, llegó la hora de salvar a los Pokémon Oscuros!

POKÉMON COLOSSEUM

CUARTA ENTREGA



- ▶ Arrebata a los Pokémon Oscuros más poderosos de Aura.
- ▶ Te guiamos con todo detalle por los rincones de Torre Colosal.
- ▶ ¡¡Sí, hay una tercera flauta del tiempo!! ¡¡Hazte con ella!!

NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS

Siguiendo nuestras buenas costumbres, antes de cada entrega os regalamos cuatro estrategias de lujo para ayudaros en lo posible... y para que nuestros expertos presuman de conocimientos.



MOLA SUDOWOODO

A veces podemos aprovechar las habilidades de un Pokémon para usar un movimiento de forma más efectiva. Por ejemplo, Doble Filo es un movimiento de tipo normal con una potencia de 120 y una precisión del 100%. Sin embargo, tiene el problema de que el Pokémon que lo use recibirá un tercio del daño que produzca. Está claro que si un Pokémon cualquiera conoce este movimiento no podremos abusar de él o le restaremos muchos PS de forma innecesaria. Sin embargo, si lo aprende Sudowoodo (nv. 57), su habilidad Cabeza Roca evitará volver a ser golpeado y no tendrá que temer.



PURIFICA A TYRANITAR

El verdadero jefe de Cífer tiene un Oscuro formidable: Tyranitar, un Pokémon de tipo Roca-Siniestro que arrebatarás en el nivel 55. Si necesitas una buena incorporación para afrontar los combates del Coliseo Minérea en busca del Shuckle de Colossus Aitor, ve al Bosque Legendario y usa una de las dos Flautas del Tiempo para purificarle de un plumazo. Verás que el Tyranitar tiene los ataques Triturar (siniestro), Trueno (eléctrico), Avalancha (roca) y Ventisca (hielo). Si le añades la habilidad Chorro Arena, tendrás en tus manos una máquina de combate.



ELIGE TU POKÉBALL

En Colosseum tienes todas las ball de Rubí o Zafiro excepto la Buceo Ball, la Acopio Ball, la Lujo Ball y la Safari Ball. Si quieres saber dónde conseguir la Honor Ball, ve al Puesto de Servicio, compra 10 Poké Ball y el tendero te regalará una. La Honor Ball es tan efectiva como una Poké Ball pero tiene un diseño más chulo. En cuanto a las demás Ball, la mejor para comprar es la Ultra Ball. Con ella podrás hacerte con cualquier Oscuro. La Malla Ball puede ayudarte si el Pokémon que intentas arrebatar es de tipo bicho o agua. Cuando la batalla se alargue, no lo dudes y usa la Turno Ball.



UN BUEN RECURSO

Si tienes en tu equipo algún Pokémon que pueda aprender Mov. Sísmico (lucha) o Tinieblas (fantasma) no lo dudes y enséñaselos. Tanto uno como otro son ataques que no siguen las reglas de los demás ya que la cantidad de daño que producen es igual al nivel del Pokémon que los utiliza. Esto es genial porque si tenemos en cuenta que Mov. Sísmico puede golpear a cualquier tipo de Pokémon, salvo a los fantasmas, tendrás en tus manos un movimiento mortífero. Lo mismo pasa con Tinieblas, aunque en este caso los Pokémon que se librarán de su efecto serán los de tipo normal.

TORRE COLOSAL

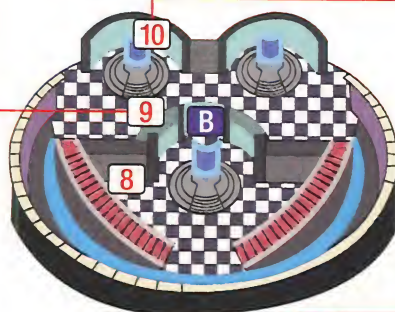
Por fin ha terminado la obra y la gran Torre Colosal está abierta al público. Lo malo es que está llena de malvados, aunque como no hay mal que por bien no venga, aquí podrás arrebatarse a los Oscuros más poderosos de Aura.



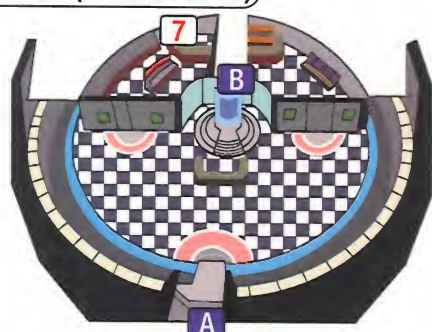
SKARMORY ACERO VOLADOR

JEFE CEPO GOLKA

TORRE (PRIMER PISO)



TORRE (PLANTA BAJA)



MILTANK

NORMAL

CULTURISTA JOMI

TROPIUS

PLANTA VOLADOR

ADTE. CÍFER ASTON

ABSOL

SINIESTRO

MOTORISTA DANTE

METAGROSS

ACERO PSÍQUICO

CÍFER FÚSTEO

HOUNDOOM

SINIESTRO FUEGO

ADTE. CÍFER NELINA

TYRANITAR

ROCA SINIESTRO

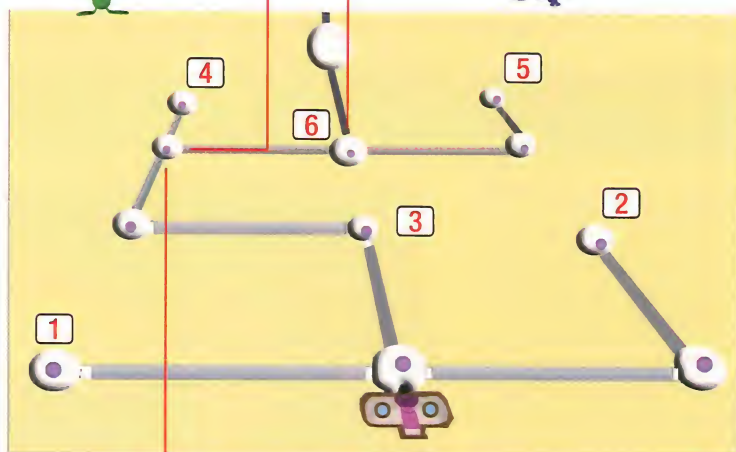
JEFE CÍFER NÉFIRO

SUNFLORA PLANTA

ADTE. CÍFER IRIS

HERACROSS BICHO LUCHA

ADTE. CÍFER DIORE



DELIBIRD HIELO VOLADOR

ADTE. CÍFER VITO

JEFE: ADMIN. CÍFER DISCAL

Ya conoces el estilo de Discal, pero en esta ocasión debes tener en cuenta que ha incorporado al terrible Loudred. La bestia atacará con Bola Sombra y Terremoto, así que en cuanto veas que aparece céntrate en él y procura dejarlo fuera de combate cuanto antes. Para conseguirlo lo mejor es que utilices un buen ataque de tipo Lucha.



Equipo de Discal

SUDOWOODO

Pokémon Oscuro Nv 35 Roca

ARMALDO

Nv 43 Roca / Bicho



LUDICOLO

Nv 44 Agua / Planta

LUDICOLO

Nv 45 Agua / Planta

GOLDUCK

Nv 45 Agua

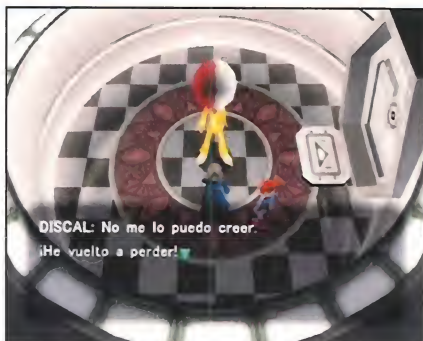
LOUDRED

Nv 46 Normal

1 BAILA PARA PILLAR EL PASE

OBJETO CONSEGUIDO: PASE ROJO

Discal tiene uno de los pases que necesitas para seguir avanzando en Torre Colosal. Enséñale como se baila y hazte con el Pase Rojo. Ten cuidado con él, esta vez su equipo es más poderoso que la primera vez que os enfrentasteis. Si entonces no le arrebataste a su Sudowoodo Oscuro, en esta ocasión tendrás otra oportunidad para hacerte con él. ¡¡Dale caña!!



2 EL GIGANTÓN TIENE OTRO PASE

OBJETO CONSEGUIDO: PASE VERDE

Para hacerte con el imprescindible Pase Verde tendrás que vencer a este temible gigantón, pero no te preocupes, no es tan fiero como parece. Esta mole es el dueño de un Entei Oscuro y si no se lo arrebataste en el primer combate que disputaste contra él en el Monte Batalla, esta será la ocasión perfecta para hacerlo. Antes de intentar arrebatárselo lleva sus PS a zona roja y una vez hecho, usa un ataque para dormirlo o paralizarlo.



JEFE: ADMIN. CÍFER MOL

Desde la última vez que te enfrentaste a Mol su equipo ha cambiado bastante, aunque la base de su estrategia sigue siendo la **combo Protección-Terremoto**. También utilizará la **combo Día Soleado-Rayos Solares**, así que ten cuidado, especialmente cuando veas a Flygon. Un buen ataque de hielo será suficiente para dejarle KO.



Equipo de Mol


ENTEI	HOUNDOOM
Pokémon Oscuro Nv 40 Fuego	Nv 47 Fuego / Sinistro
	FLYGON
	Nv 46 Tierra / Dragón
	FORRETRESS
	Nv 45 Bicho / Acero
	WHISCASH
	Nv 46 Agua / Tierra
	CLAYDOL
	Nv 46 Tierra / Psíquico

JEFE: ADMIN. CÍFER VENUS

Venus tiene un equipo Pokémon totalmente nuevo, pero todavía sigue atacando con un buen repertorio de ataques que modificarán el estado. Por eso, será mejor que para restablecer la salud de tu equipo lleves en tu mochila un **Cura Total** o de **Pol. Curación**. Si aún no tienes a **Suicune**, ésta es tu oportunidad.



Equipo de Venus

SUICUNE	MILOTIC
Pokémon Oscuro Nv 40 Agua	Nv 48 Agua
	BELLOSSOM
	Nv 47 Planta
	RAICHU
	Nv 48 Eléctrico
	WIGGLYTUFF
	Nv 48 Normal
	MISDREAVUS
	Nv 47 Fantasma

3 ¡¡OJO CON EL VIEJECITO!!

En una de las salas encontrarás una máquina restauradora de Pokémon y un PC para guardar la partida. Al lado verás a un **amable viejecito**, pero ten cuidado con él porque las apariencias engañan. En realidad este viejecito es uno de los miembros de la **banda Cífer** e intentará detenerte usando un buen equipo formado por **Dustox**, **Grimer** y **Seviper**.



5 EL CIENTÍFICO OSCURO

OBJETO CONSEGUIDO: **PASE AMARILLO**

Ein es el último de los esbirros de la **banda Cífer** al que machacar antes de adentrarse en el interior de **Torre Colosal**. Una de sus especialidades es el **Ataque Tóxico**, así echa un vistazo a la mochila y comprueba si llevas **Antídotos** o algunas unidades de **Cura Total**. Si en tu primer combate contra Ein no te hiciste con su **Raikou**, ahora tendrás una nueva oportunidad. Cuando consigas la victoria, Ein te entregará el **Pase Amarillo**.



4 LA BELLA VENUS

OBJETO CONSEGUIDO: **PASE AZUL**

De camino a la sala en la que te enfrentarás al jefe Venus, puedes arrebatar a **Delibird** y **Sunflora**. Cuando derrotes a la bella Venus recibirás el **Pase Azul**, el penúltimo pase que necesitarás para acceder a la base de **Torre Colosal**. Si la primera vez que luchaste contra la bella Venus no fuiste capaz de arrebatarle a su **Suicune Oscuro**, ahora tendrás una segunda oportunidad para hacerlo. En esta ocasión Venus te lo pondrá un poco más difícil dado que su equipo de combate ha mejorado un montón gracias a nuevas incorporaciones, así que prepárate para una lucha total.



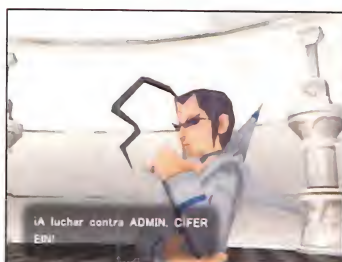
6 MAURICIO TE DA UNA MASTERBALL

Después de derrotar a Ein y conseguir el **Pase Amarillo**, recibirás un correo de **Mauricio**. El pobre no debe saber manejar muy bien su PC y lo ha enviado incompleto, así que ve a **Villa Ágata**, habla con él y sabrás que lo que quería el buen señor es darte una **MASTERBALL**. Después, regresa a **Torre Colosal** y usa tus pases para abrir la puerta que lleva a la base de la torre.



JEFE: ADMIN. CÍFER EIN

Ein utiliza una de las combos más poderosas que existen. Primero te envenena usando **Tóxico** y luego evita tus ataques usando **Protección** o **Vuelo**. En manos de **Crobat** esta combo es terrorífica, así que en cuanto le veas aparecer procura tumbarle lo antes posible atizándolo con alguno de los ataques psíquicos de **Espeon**. ¡¡Suerte!!



Equipo de Ein

RAIKOU

Pokémon Oscuro Nv 40 Agua



MANECTRIC

Nv 50 Eléctrico

STARMIE

Nv 49 Agua / Psíquico

RHYDON

Nv 50 Tierra / Roca

PELIPPER

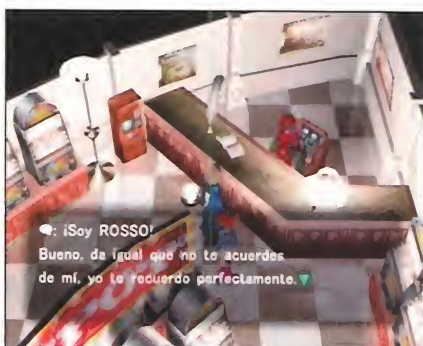
Nv 49 Agua / Volador

CROBAT

Nv 48 Veneno / Volador

7 ¡¡TÓMATE LA REVANCHA!!

En la sala que hay a la izquierda de la base de **Torre Colosal**, detrás del mostrador, espera un viejo conocido. Se trata de uno de los esbirros de **Discal** que bloquearon las salidas de **Ciudad Oasis**. En aquella ocasión intentaste arrebatárselo su **Oscuro** (**Quilava**, **Croconaw** o **Bayleef**) y quizá no fuiste capaz. Pues bien, es hora de tomarte la revancha.



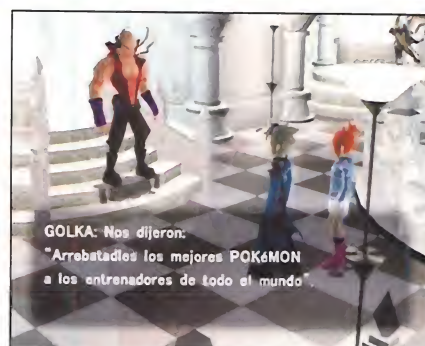
8 UN PC MUY ÚTIL

Después de hablar con **Silvio** podrás subir al segundo piso a encontrarte cara a cara con **Fústeo**, el jefe de **Cífer**. En esta ocasión no lucharás y se pirará por el ascensor a la parte superior de la torre. No le sigas, es mejor que entres en la sala que hay a la izquierda, uses la máquina restauradora de **Pokémon** y guardes la partida. Así, si eres derrotado en alguno de los duros combates que te esperan, volverás a esta sala y podrás regresar rápidamente a la batalla. Por cierto, cuidado con el chaval con cara de despistado que anda junto a la máquina restauradora de **Pokémon**.



9 RELACIONES PELIGROSAS

Después de la huida de **Fústeo** por uno de los ascensores, **Golka**, el jefe del **Equipo Cepo**, bajará por el otro para tener un "encuentro". Por fin te enterarás de la estrecha colaboración que existe entre el **Equipo Cepo** y la banda **Cífer** en el plan de los **Pokémon Oscuros**. Unos roban **Pokémon** y los otros los transforman en bestias infernales. ¡¡Puag!!



GOLKA: Nos dijeron: "Arrebatad los mejores POKÉMON a los entrenadores de todo el mundo".

10 TODOS LOS COMBATES

Ha llegado la hora de ir a por **Fústeo**, pero antes de entrar en el **Coliseo de Torre Colosal** sana a tu equipo y revisa los objetos de tu mochila. Te esperan seis combates, cuatro contra esbirros de **Fústeo**, uno contra **Fústeo** y el combate final contra un personaje que ya conoces. Sí señor, **Néfiro**, el amable alcalde de **Ciudad Oasis** y el mayor villano.



PRIMER COMBATE: CULTURISTA JOMI

Los **Pokémon** de **Jomi** son de tipo **Normal**, así que lo mejor es que uses un poderoso ataque de tipo **Lucha** para acabar con ellos. Ten cuidado si usas un **Pokémon** de tipo **Lucha** porque los rivales te atacarán con golpes de tipo **Volador** y **Psíquico**. No olvides arrebatarse a **Miltank**.



SEGUNDO COMBATE: MOTORISTA DANTE

El equipo de **Dante** está formado por **Pokémon Sinistros**. Para derrotarlos lo mejor son los ataques de tipo **Lucha** o los de tipo **Bicho**. Para arrebatarse a **Absol** es aconsejable que le ataques con movimientos poco potentes ya que si **Sharpedo** está en la arena, él se encargará de restarle **PS** usando **Terremoto**.



TERCER COMBATE: ADTE. CÍFER NELINA

Nelina usará un equipo formado por **Torkoal** (fuego), **Magcargo** (fuego-roca) y **Houndoom** (fuego-siniestro). El punto débil de todos ellos son los ataques de **Agua** y **Tierra**, así que ya sabes. Ten mucho cuidadito con el **Oscuro Houndoom**, su ataque **Llamarada** es bestial. Por cierto, no olvides arrebatárselo a **Nelina**.

CUARTO COMBATE: ADTE. CÍFER ASTON

Todos los **Pokémon** de **Aston** son **Pokémon duales** de tipo **Planta**. A **Vileplume** y **Cacturne** te los quitarás de en medio con un ataque de **Fuego**, pero **Cradily** tiene una gran defensa, así será mejor que uses **Tóxico** y lo envenenes poco a poco. A **Tropius**, el **Oscuro** de **Aston**, tendrás que arrebatárselo.

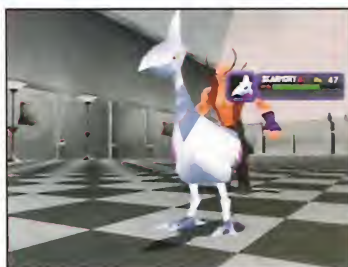
¿TE HAS FIJADO EN ESTE DETALLE?

CÓMO EVOLUCIONAN POR INTERCAMBIO

Cuando derrotes a Néfiro en Torre Colosal podrás usar el Centro de Cambio de Ciudad Oasis. Aquí podrás intercambiar Pokémon con Rubí, Zafiro, Rojo Fuego y Verde Hoja. Si traes a Aura un Pokémon de los que evoluciona por intercambio, cuando llegue lo verás evolucionar. Por ejemplo, si te traes Kadabra, tendrás la suerte de contemplar su evolución en un poderoso Alakazam.

JEFE: JEFE CEPO GOLKA

No será difícil derrotar a Golka si tu equipo cuenta con un buen ataque de tipo Lucha como el Tajo Cruzado de Hariyama y otro de Fuego como la Llamarada de Entei. Si este no es tu caso, procura dormir a los rivales en cuanto salgan a combatir o los terribles golpes de los Pokémon de Golka (Terremoto, Sumisión o Martillazo) dejarán KO a todo tu equipo en un periquete.



Equipo de Golka

SKARMORY

Pokémon Oscuro Nv 47 Acero / Volador



CRAWDAUNT

Nv 52 Agua / Sinistro

PINSIR

Nv 52 Bicho

HARIYAMA

Nv 53 Lucha

SHIFTRY

Nv 53 Planta / Sinistro

JEFE: CÍFER FÚSTEO

En este combate será vital que Umbreon y Espeon estén en el nivel 47 o por encima. Dado que los Sinistros no pueden ser alcanzados por ataques Psíquicos, Umbreon podrá enfrentarse sin problemas a todos los psíquicos del equipo de Fústeo. Ten en cuenta que en el nivel 47 Espeon aprende Psíquico y eso es suficiente para tumbar a Blaziken de un solo golpe.



Equipo de Fústeo

METAGROSS

Pokémon Oscuro Nv 50 Acero / Psíquico



GARDEVOIR

Nv 55 Psíquico

XATU

Nv 54 Psíquico / Volador

DUSCLOPS

Nv 56 Fantasma

BLAZIKEN

Nv 54 Fuego / Lucha

JEFE: JEFE CÍFER NÉFIRO

Fíjate que el equipo de Néfiro está formado por Pokémon por encima del nivel 60, así que no luches contra él si el tuyo no está por encima del nivel 50. Salamence y Scizor son sus dos Pokémon más fieros y lo ideal sería que los dejaras KO con un gran golpe de Hielo y otro de Fuego, respectivamente. Contra Machamp usa el Psíquico de Espeon, pero contra la gran defensa de Slowking y Slaking será mejor combinar el envenenamiento, la confusión y los golpes efectivos. Para hacerte con Tyranitar no lo dudes y usa la MasterBall.



Equipo de Néfiro

TYRANITAR

Pokémon Oscuro Nv 55 Roca / Sinistro



SALAMENCE

Nv 60 Dragón / Volador

MACHAMP

Nv 61 Lucha

SCIZOR

Nv 60 Bicho / Acero

SLAKING

Nv 60 Normal

SLOWKING

Nv 61 Agua / Psíquico



Los consejos de Oak

LA TERCERA FLAUTA

■ Bueno chicos, debido a un pequeño despiste os tengo que dar una excelente noticia. En Pokémon Colosseum no hay dos Flautas del Tiempo sino tres. Una la consigues en el Monte Batalla (te la da Dimas) y la otra en BásiX. Pues bien, la tercera Flauta del Tiempo la encontrarás en la plataforma número 100 del Monte Batalla. Está dentro de una PokéBall que hay justo antes de llegar al último entrenador. ¿No os parece flipante?



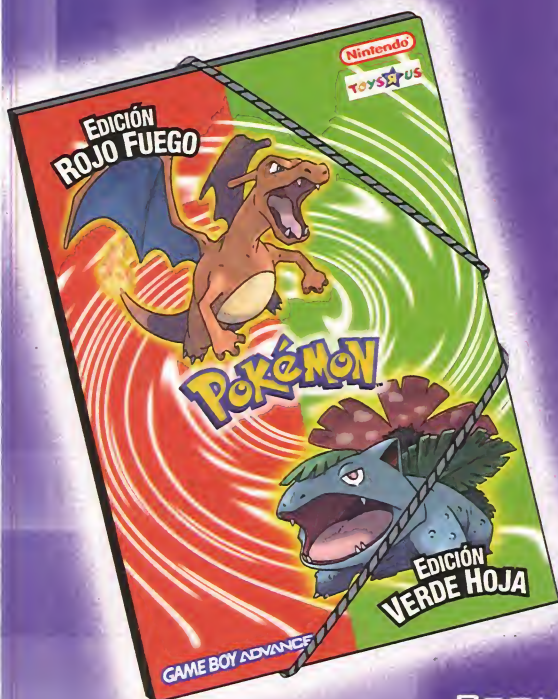
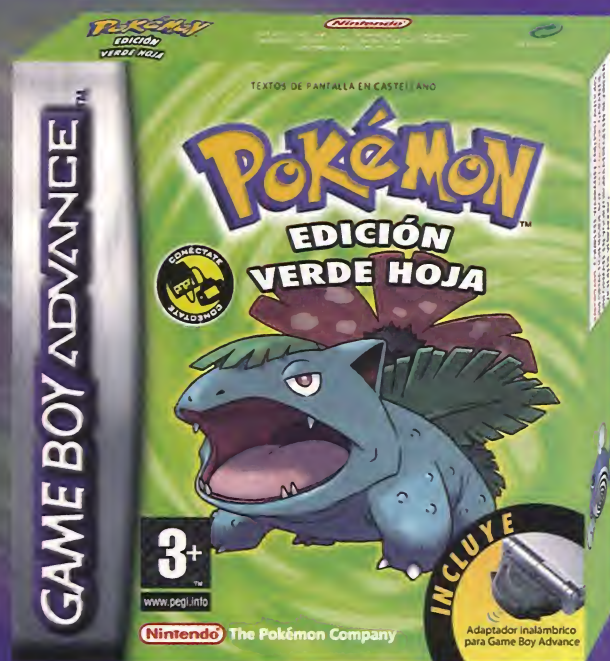
REGRESA A LA GUARIDA

■ Ali y Rena son dos chavalas contra las que combatiste en el Edificio Pirita. Acuérdate que sus Pokémon Oscuros eran Mantine y Remoraid y que poco después del combate, estas chicas dieron con sus huesos en la cárcel de Pueblo Pirita. Si no te hiciste con sus Oscuros en su momento, echa un vistazo de vez en cuando a la cárcel y cuando veas que han escapado, baja a la Guarida de Discal y te las volverás a encontrar para conseguir lo que antes no pudiste.



SÓLO EN... **TOYSTARUS**

DESDE EL 1 DE OCTUBRE,
TUS NUEVOS POKÉMON PARA GBA
¡¡YA LA VENTA!!



**¡¡RESERVA AHORA EL TUYO
Y LLÉVATE DE REGALO
ESTA CARPETA
POKÉMON
EXCLUSIVA!!**

PROMOCIÓN VÁLIDA PARA LAS 1.500 PRIMERAS RESERVAS.



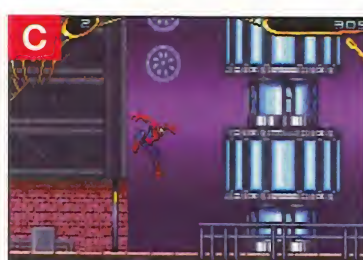
¡Movemos los hilos para vencer al Dr. Octopus!

SPIDER-MAN 2

- ▶ Todas las misiones del juego explicadas al detalle.
- ▶ Aprende a usar todos los combos y movimientos de Spidey.
- ▶ Las mejores estrategias para vencer a los supervillanos.

LOS MOVIMIENTOS DE SPIDERMAN

El hombre-araña es un tío ágil y molón de por sí. Pero si quieres que rinda aún más en los saltos, lanzamientos de tela y combate contra los malos del juego, echa un vistazo a esto.



UNOS CONSEJOS

Al finalizar cada misión podrás comprar nuevos movimientos o mejorar los que tienes, pero para hacerlo necesitas conseguir puntos "PE".

Durante las misiones encontrarás arañas de varios colores que proporcionarán dichos puntos. A su vez, cada uno de los enemigos que mates o cada persona que rescates también te proporcionará una suculenta suma para que amplíes los poderes del arácnido. A pesar de la gran cantidad de golpes que puedes comprar, la

mayoría de ellos son poco útiles, y pueden perjudicarte considerablemente si los compras antes que otros más necesarios. Por eso **nuestro consejo es que compres antes los movimientos más útiles, y dejes para el final otros como Telaraña Mejorada, Barrido Giratorio, Patada Doble o Lanzar Telaraña**, que aunque pueden ser bastante prácticos, **no son del todo imprescindibles.** [A]

Así pues, te recomendamos adquirir los movimientos extra del chaval, de Spidey, en el siguiente orden. Toma buena nota, que no lo repetiremos.

1º. Combo 1

■ Puntos: 100 PE
■ Te permite realizar ataques de tres golpes consecutivos. Es muy útil contra todos los enemigos que encontrarás, e imprescindible cuando luches contra la mayoría de jefes finales.

2º. Mover más rápido

■ Puntos: 200 PE
■ Sirve para desplazarte a mayor velocidad. Puedes esquivar con más facilidad los ataques y ahorrar tiempo en las misiones contrarreloj. [B]

3º. Salto Mejorado

■ Puntos: 300 PE
■ Salta más alto facilitándote el acceso a techos y plataformas elevadas. [C]

4º. Daño Mejorado

■ Puntos: 1.000 PE
■ Eliminarás de una forma más rápida y eficaz a todos tus enemigos. [D]

5º. Salud Mejorada

■ Puntos: 1.000 PE
■ Tendrás el doble de vida. Ya no será tan difícil mantenerte vivo y pateando.

SPIDERMAN VS DR. OCTOPUS

Acostúmbrate. De aquí en adelante trepar paredes, chapotear por las alcantarillas o viajar en metro (pero por fuera del vagón) debe resultarte de lo más normal si quieres darle su merecido a Octopus.



Misión 1 ENTREGA DE PIZZA

Objetivo: Entrega 5 pizzas en menos de 7.30 minutos

Utiliza tu tela para llegar rápidamente a los destinatarios. Rompe los cristales y usa los conductos de ventilación. [1]

Misión 2 LABORATORIO EN LLAMAS

Objetivo: Rescata a todas las personas que se encuentran en el edificio

Corre para evitar que te alcance el incendio. Salta las llamas que te encuentres por el camino o gatea por el techo. Las personas que tienes que rescatar no están escondidas, las encontrarás sin problemas. [2]

Misión 3 DISTURBIO EN EL CENTRO

Objetivo: Elimina a 30 saqueadores, como mínimo

Para eliminar a los vándalos tendrás que evitar sus golpes. Agáchate para

esquivar los cuchillos y golpea con dureza. Los tíos con bate huirán si les golpeas antes de que lo hagan ellos.

Misión Bonus 1

ATRACO

Objetivo: Detén al atracador antes de que se nos escape

En cuanto veas al ladrón acércate a él, manteniéndote siempre a una distancia prudencial en la que no puedas recibir golpes. Entonces debes utilizar todos los proyectiles de tela que tienes. Si lanzas tus telarañas cuando está atacándote, no le harás daño. [3]

Misión Bonus 2

ROBO DEL BANCO

Objetivo: Elimina a los ladrones del banco

Para avanzar por el edificio tendrás que pasar lo más lejos posible de los ventiladores, ya sea agachándote o usando la tela de araña. Casi todos los enemigos serán muy fáciles de eliminar, aunque uno de ellos se moverá muy rápido de un lado a otro. Para acabar con él sin mucho problema, usa los proyectiles y salta sobre su cabeza.

Aquí también tendrás que coger dos llaves para abrir sendas puertas, pero no te preocupes porque no tienen pérdida. Es cosa hecha.

Misión 4 DISTURBIO EN LA PRISIÓN

Objetivo: Devuelve el orden a la prisión

Elimina a los malos y rescata a los guardias apresados. Cada uno de ellos te dará una llave con la que abrir la puerta de su mismo color. Cuando seas atacado por los guardias tienes que intentar distraerlos y golpearlos por la espalda o desde el aire, de otro modo se cubrirán de tus ataques. [4]

Misión 5 PERSIGUE A RINO

Objetivo: No dejes que Rino escape

Usa la tela para desplazarte sobre los coches, pero sin acercarte demasiado a Rino. Cuando veas un camión que transporta 2 bidones metálicos, súbete en él, coge los barriles y lánzaseles a Rino. Con cuatro barrilazos, listo. [5]

Misión 6 LUCHA CON RINO

Objetivo: Derrota a Rino

Pégate a las paredes laterales y espera hasta que Rino embista contra ellas. En

ese momento tendrás que saltar para que la piedra impacte en la cabeza del enemigo.

Si da un fuerte golpe al suelo, haciendo que te despegues de la pared, vuelve enseguida a esta para evitar que te golpee. [6]

Misión Bonus 3

NIÑO ATRAPADO

Objetivo: Encuentra al niño perdido

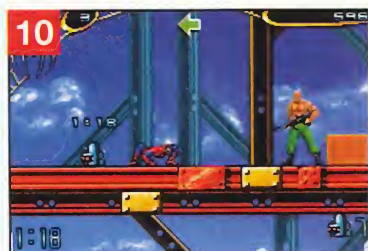
En la primera zona, escala las paredes de pinchos lo más rápido posible y usa la telaraña en las esferas que verás pegadas a la pared (tienen un punto rojo en el centro). Poco después encontrarás un ascensor que te ayudará a subir. A partir de aquí tendrás que evitar los pinchos avanzando por los lugares indicados, hasta dar con el paradero del niño.

Misión Bonus 4

GUERRA DE BANDAS

Objetivo: Elimina a todos los miembros de la banda

Camina golpeando a cuantos enemigos se crucen en tu camino pero hazlo con cautela, porque en varias ocasiones estarás rodeado por lanzadores de cuchillos, o unos nuevos enemigos que lanzan granadas de mano.



Misión 7 ROBO DEL BANCO

Objetivo: Rescatar a los rehenes que están apresados en el banco

Como en la misión bonus 2, tendrás que evitar los ventiladores usando la tela de araña. A lo largo del camino encontrarás a muchos enemigos, algunos de ellos nuevos, y más resistentes, pero igual de "inteligentes" que los demás. Cuando llegues a la sala acorazada, **súbete sobre la caja fuerte y golpea los cables metálicos** antes de que se la lleven. [7]

Misión 8 TIME SQUARE

Objetivo: Llegar al teatro en menos de 5 minutos

Súbete en los letreros luminosos y usa la tela para avanzar rápidamente hacia la derecha, donde, para terminar la misión, tendrás que **subir a un letrero que dice LYRIC THE...**

Misión 9 EL MUNDO DE MISTERIO

Objetivo: Escapa del mundo misterioso

Utiliza las camas elásticas para avanzar y sortea los cables eléctricos. Los ninjas que encontrarás son bastantes escurridizos y **están continuamente saltando**. Para eliminarlos fácilmente, **quédate en el suelo y golpea hacia el lado** por el que vayan a caer. [8]

Misión 10 LUCHA CON MISTERIO

Objetivo: Derrota a Misterio

A lo largo del combate, el cabezón de Misterio podrá **invertir la gravedad de la habitación, desaparecer o crear varios clones**, aunque son ataques que en absoluto resultan peligrosos con un mínimo de destreza. Limitate a esquivar sus bombas hasta que se canse de hacer el tonto, momento en el que podrás soltarle un buen golpe.

Misión Bonus 5 BOMBARDEO

Objetivo: Desactiva las 8 bombas antes de que detonen

Sigue la flecha para encontrar la situación de las bombas (curiosamente, todas están sobre los letreros luminosos), y golpéalas cuando las encuentres para desactivarlas. No te entretengas con nimiedades porque si pierdes tiempo al principio te será muy difícil llegar al final.

Misión Bonus 6 TIROTEO

Objetivo: Impide que los criminales huyan

Corre tras el 4X4 y propínale puñetazos y patadas hasta que se detenga. También tendrás que evitar acercarte demasiado al coche de policía para que no te reste vida. [9]

Misión 11 LUGAR DE CONSTRUCCIÓN

Objetivo: Desactiva las 10 bombas antes de que exploten

Tendrás que subir por el edificio en construcción a toda velocidad si quieres llegar a tiempo. Tras **desactivar todos los artefactos** todavía debes subir un poco más, usando la tela y los muelles, hasta lo más alto. Los **saltos difíciles** y el tiempo ajustado son la tónica característica de la misión. [10]

Misión 12 COMBATE CON SHOCKER

Objetivo: Derrota a Shocker

La forma más práctica de vencerle es, **colgarte del techo y hacer que les dispare a los depósitos** que se desplazan por la cuerda cuando pasen sobre él. De este modo le caerán encima quitándole vida. También puedes matarlo a golpes pero es mucho más peligroso y perderás vida irremediablemente. [11]

Misión Bonus 7 ATRACO

Objetivo: Detén al atracador antes de que se nos escape

Acércate lo suficiente como para que pueda atacarte y, antes de que te

golpee, **lánzale un proyectil**. Repite la operación sin darle tregua y será tuyo.

Misión Bonus 8 TERRORISTA LOCO

Objetivo: Detén al terrorista antes de que destruya el edificio

Tienes que seguir las flechas para destruir 7 bombas antes de que peten. A parte de buscar las bombas, en esta misión tendrás que enfrentarte a varios enemigos muy peligrosos mientras corre el tiempo. Salta las balas de los pistoleros y golpea cuidadosamente a los lanzallamas. [12]

Misión 13 METRO

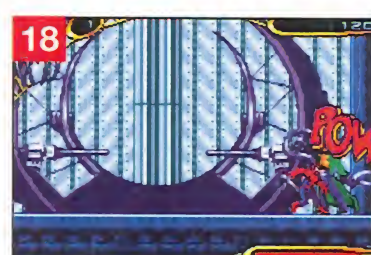
Objetivo: Sigue la pista por las alcantarillas

Acaba con los punkis y avanza de andén en andén hasta llegar a las alcantarillas. Por el camino **tendrás que esquivar muchos vagones**, ya sea caminando por el techo o agachándote bajo las vías. En la parte final descubrirás unos seres reptilianos muy poco amigables. Acaba con todos ellos antes de terminar la misión.

Misión 14 ALCANTARILLAS

Objetivo: Salva a la gente y descubre al responsable

Durante esta misión, a parte de los peligros normales como pueden ser trampas o enemigos, también



encontrarás tres habitaciones de las que **no podrás salir a no ser que golpees ciertas palancas** en el orden correcto. Además, si tardas demasiado en dar con la combinación te ahogarás perdiendo una vida. Difícil, ¿no? Pues no, porque estás leyendo una guía del juego para algo, hombre. Las combinaciones en orden de aparición son: 1-2-3-5, 1-2-7-8 y 4-5-2-7. [13]

Misión 15 LUCHA CON LAGARTO

Objetivo: Derrota a Lagarto

Golpéale varias veces hasta que se oculte y llame a sus mascotas, dos cocodrilos de esos que solo son una leyenda urbana. Tras derrotar a todos los cocodrilos volverá a salir, pero esta vez hará aparecer a una **serpiente muy "carinosa"** a la que no tienes que acercarte a no ser que quieras que te confundan con el palo de una escoba. Atízale con arte hasta acabar con su barra de vida. [14]

Misión Bonus 9

DISTURBIOS EN EL CENTRO

Objetivo: Dispersa el gentío en el centro

Avanza de un edificio a otro evitando el fuego y eliminando a todos los enemigos que se pongan en tu camino. Si ves que no puedes pasar por una habitación, busca un camino alternativo en otro piso o intenta utilizar los conductos de ventilación. [15]

Misión Bonus 10

TRÁFICO DE ARMAS

Objetivo: Recupera las armas

Coge todas las cajas de de armas que hay en el muelle y elimina a los guardias que las vigilan. Los bidones te irán bien para deshacerte de varios enemigos a la vez, cógelos con el botón de acción y lánzalos hacia el enemigo. El bidón irá rodando y acabando con todos los enemigos que se crucen en su camino.

Misión 16 BASE DE PUMA

Objetivo: Entra en la guarida de Puma sin ser detectado

Para impedir que salten las alarmas y te ataquen muchos más guardias, tendrás que **sortear las cámaras de vigilancia**. Para hacerlo sin problemas, observa su campo de visión, indicado por un círculo luminoso, y quédate bajo la cámara. En cuanto veas que enfoca al lado contrario podrás continuar sin ser descubierto.

También tienes que tener **cuidado con las minas y las torretas**, ya que restan mucha vida.

Misión 17 LUCHA CON PUMA

Objetivo: Derrota a Puma

La única forma de eliminarlo será **golpearle mientras está en el aire**, en tierra firme se cubrirá todos tus golpes. Esquiva sus ataques y mantente lejos

de él para obligarle a saltar, una vez esté en el aire **golpéale por la espalda** antes de que toque el suelo. [16]

Misión 18 PERSECUCIÓN 3D

Objetivo: Atrapa al Dr. Octopus en menos de 1.30 minutos.

Corre lo más rápido que puedas persiguiendo el punto rojo que verás en el mapa. Para lograrlo puedes usar la tela de araña, aunque es muy posible que acabes pegado a un edificio y pierdas mucho tiempo. Lo mejor es **correr tras él**, e intentar cortarle el paso. [17]

Misión 19 MUELLE 45

Objetivo: Derrota a los secuaces del Dr. Octopus.

Esta misión tiene un objetivo sumamente fácil, aunque se puede complicar si no vas con cuidado. Ve hacia la derecha eliminando a todos los matones, trepando por las paredes de madera y **evitando ser aplastado por las máquinas prensadoras**.

Si lo deseas, también puedes pasar por debajo de varios muelles y saltarte algunas zonas conflictivas.

Misión 20 BASE SECRETA

Objetivo: Evita las trampas mortales

Todas las trampas y artefactos dañinos que te has encontrado hasta ahora,

como pueden ser **láseres o robots de vigilancia**, estarán dispuestos a no dejarte rescatar a tu querida Mary Jane. A parte, al final de la base te encontrarás con **unos poderosos robots muy similares al doctor**, que defienden sin descanso a su creador.

La misión es bastante larga y está repleta de puertas cerradas (necesitarás buscar las llaves correspondientes) y complicados saltos que pueden dificultar más las cosas. **Avanza sin prisa alguna**, vigilando todos los movimientos de los artefactos y enemigos, para llegar hasta el doctor sano y salvo. Ya se ocupará él de dejarte maltrecho, ya.

Misión 21 LUCHA CON OCTOPUS

Objetivo: Derrota al Dr. Octopus

Al ser el último escollo que te queda puedes atacarlo con todas tus fuerzas sin importarte demasiado perder varias vidas. **Arremete contra él cuando esté en el suelo** y esquiva las piedras que lanza de vez en cuando.

Si de todos modos quieres vencerle de una manera más ortodoxa, tienes que vigilar todos sus movimientos, casi siempre hace combos de 2 golpes, y darle 2 puñetazos cuando esté quieto, e inmediatamente después ponerte a buen recaudo para esquivar su siguiente ataque.

Con sus tentáculos puede **golpearle a una distancia considerable**, a través de las paredes o del suelo, por lo que no puedes tomarte ni un respiro. [18]



Samus saca su genio y nosotros nuestros conocimientos y trucos.

METROID ZERO MISSION

- ▶ Descripción minuciosa de los objetivos en cada nivel.
- ▶ Paso a paso, cómo acabar con todos los enemigos.
- ▶ Los mapas del juego, con todas las indicaciones.

Antes de empezar...

Estás a punto de enfrentarte a una aventura tan intensa y emocionante, con tantos detalles y secretos por descubrir, que lo primero que te recomendamos es tomar aire, y a continuación leer con atención estos consejitos básicos. Nunca se saben cuándo pueden salvarte la vida...



ESTATUAS CHOZO

En todas las zonas, salvo Tourian y Chozodia, existen varias. Su función básica: **marcar puntos de destino y guardar ítems**, ya te la comentamos en el recorrido, pero debes saber que **regenerarás al máximo tu energía y munición** cada vez que te sitúes sobre una en modo esfera. [A]

LOS MAPAS

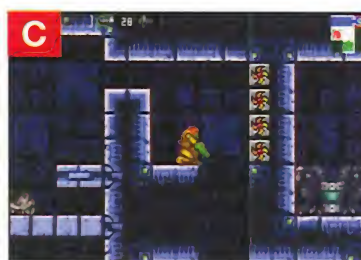
Cada una de las siete zonas del juego tiene el suyo. Pulsando Start puedes consultar en todo momento tu posición y la de los objetivos, además de comprobar si hay ítems



ocultos en la zona donde estés. Si te has terminado el juego al menos una vez, también podrás ver **qué ítems y cuántos hay en cada zona, además del tiempo empleado**. [B]

LOS BLOQUES

Los hay de **diversos tipos**, y los vas a necesitar todos para **resolver los puzzles** a los que te vas a enfrentar. En un bloque rompible verás un icono con lo que necesitas para destruirlo: una flecha de aceleración o un punto rojo que te indican que uses las bombas. Los bloques grises se rompen con un disparo, y también encontrarás otros que se rompen al



pisarlos. Todos estos bloques al principio permanecen camuflados en la pantalla, y por eso antes hay que descubrirlos. Para ello lo que te recomendamos es disparar y poner bombas donde se te ocurra. [C]

LOS ITEMS

Por un lado están los **objetos de equipo básicos** para el desarrollo del juego, y que no son acumulables. Es decir, las habilidades del tipo **Disparo Cargado, Salto en Barrena o los trajes**. Y por otro lado están los que sí son acumulables, como los **tanques de Energía, Misiles, Súper Misiles y Bombas de Energía**, que

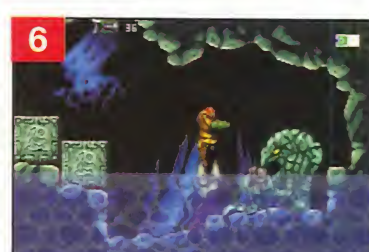
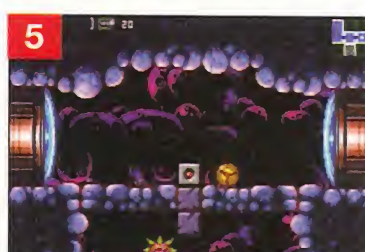


además de resultar muy importantes para sobrevivir, también influyen en el tipo de final que vas a ver. [D]

"PLATAFORMAS" CONGELADAS

En realidad no nos referimos a que vayas a encontrarte plataformas heladas por el camino, sino más bien la cosa va más sobre los enemigos y los disparos de hielo. Verás, una vez que encuentras el **Rayo Hielo** podrás congelar a los enemigos para usarlos como plataformas. Esto resulta especialmente útil, e imprescindible, para avanzar en algunos momentos del juego.

Nuestro recorrido, paso a paso



BRINSTAR

Tanques de Energía: 3

Misiles: 10

Súper Misiles: 1

Bombas de Energía: 0

❑ OBJETIVO

Encuentra la Morfosfera

Ve a la izquierda para recoger la habilidad Morfosfera. Con esto basta pulsar 2 veces abajo para convertirte en bola. Así podrás penetrar en lugares de difícil acceso.

❑ OBJETIVO

Activa la primera CHOZO

La encuentras más adelante, y para activarla tienes que convertirte en esfera y ponerte sobre sus manos.

❗ No te lo pierdas.

No todas las estatuas marcan el punto de destino. También las hay que guardan objetos. Siempre que veas una no dudes en activarla.

❑ OBJETIVO

Recupera el Disparo Largo

Esta habilidad aumentará la longitud de los disparos.

❑ OBJETIVO

A por otra estatua Chozo

Por la parte superior del mapa te

chocas con un enemigo. Es fácil, y reaparece cuando vuelves de visitar en la parte izquierda la estatua con las cabezas de Kraid y Ridley. También encuentras una puerta que se cierra poniéndose gris. Acaba con el bicho y llega al otro lado de la estatua Chozo.

❑ OBJETIVO

Pilla el Disparo Cargado

Ve a la zona inferior de Brinstar, y recoge un tanque de misiles. De vuelta, [1] lucha contra un gusano con un gran ojo que necesita tres impactos para morir [2].

❗ No te lo pierdas.

El gusano reaparecerá por algunas zonas del este de Brinstar para molestar. La clave para liquidarlo es no perder de vista el ojo, y acertarle en cuanto lo abra.

❑ OBJETIVO

Recoge las Bombas

De camino al punto que verás marcado en el mapa, hay una pantalla en la esquina izquierda donde descargar el mapa de Brinstar [3]. La puerta es roja y para entrar hay que usar un misil. Ahora ve a por las Bombas, junto con la Morfosfera te permitirán destruir los bloques grises con punto rojo.

❑ OBJETIVO

Otra estatua Chozo

De camino a por las Bombas hay una zona con nidos de moscas [4], y un largo pasillo con un tanque de Energía. En la pantalla que está entre ambas usa las Bombas [5] para llegar a una estatua Chozo.

NORFAIR

Tanques de Energía: 1

Misiles: 13

Súper Misiles: 2

Bombas de Energía: 1

❑ OBJETIVO

Llega a Crateria

Para acceder a la pantalla con el Rayo Hielo, es necesario coger el ascensor que lleva a Crateria...

CRATERIA

Tanques de Energía: 0

Misiles: 3

Súper Misiles: 1

Bombas de Energía: 1

❑ OBJETIVO

Hazte con el Item Desconocido

Hay una serie de extraños bloques verdes en la zona de las ruinas, que aparentemente no pueden ser

destruidos. Pues bien, a la derecha hay una estatua Chozo que tiene en sus manos un "Item Desconocido" [6]. De momento no te va a servir de mucho con el traje actual, pero es imprescindible hacerse con él porque

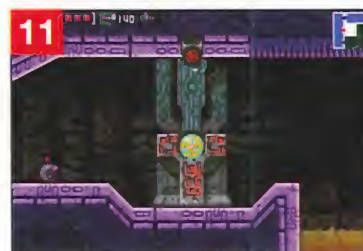
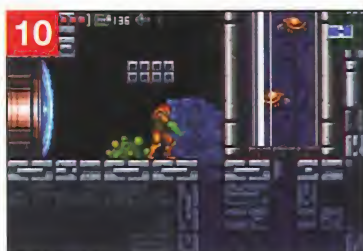
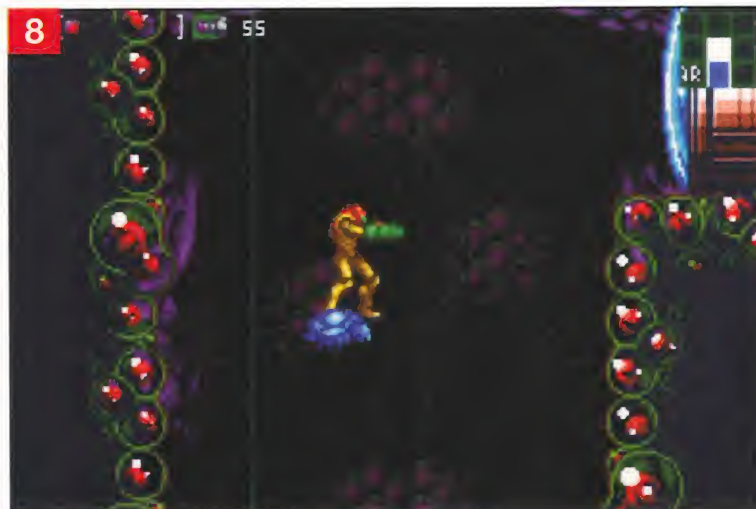
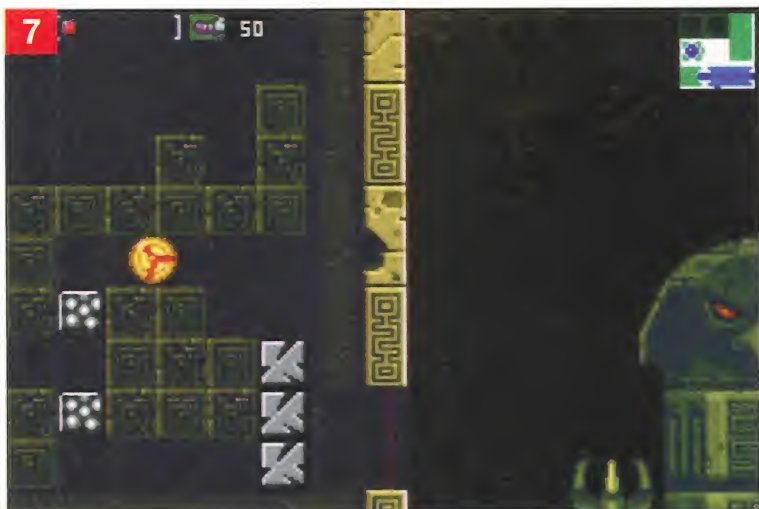
¡¡PISTAS Y CLAVES!!



Claves para acceder a todas las puertas

Por todos los mapas verás puertas que marcan la separación entre las distintas pantallas. Fíjate con atención en el color que tiene cada una, porque eso te dirá qué necesitas para abrirla. Pero bueno, como queremos ponértelo fácil, aquí está la lista:

- Azul: Usa el disparo normal.
- Rojo: Hay que disparar un misil.
- Verde: Súper Misiles.
- Amarilla: Bombas de Energía.
- Gris: Hay que eliminar a los enemigos de esa pantalla.



¡PISTAS Y CLAVES!!



DISPARO CARGADO

La gran utilidad de este poder es que un sólo impacto causa el mismo daño que un misil. Por eso, en momentos en los que puedes quedarte sin munición y el enemigo "exige" misiles, el Disparo Cargado es la otra gran alternativa.

te ayudará a convertir los extraños bloques en bloques rompibles.

❑ OBJETIVO Recoge el Poder de Agarre

Aquí toca hacerse con la habilidad para agarrarse a los bordes de las plataformas. Para ello, primero te encuentras un suelo que se rompe a tu paso, y después una gran caída. Ya abajo, usa las Bombas a la izquierda [7] para llegar a la pantalla.

REGRESO A NORFAIR

❑ OBJETIVO Encuentra el Rayo Hielo

Céntrate en el punto que aún sigue marcado en el mapa, porque ahora con la habilidad de agarrarse a las

cornisas no es problema alcanzarlo. Allí encontrarás el Rayo Hielo, con el que congelar enemigos y usarlos de plataformas, para acceder a lugares inaccesibles [8]. En el camino de vuelta, otra estatua Chozo marcará punto de destino en Kraid.

❗ No te lo pierdas.

No te metas en las zonas del mapa que aparecen marcadas en naranja. No tienes el traje adecuado para soportar altas temperaturas y podrías acabar fundido.

❑ OBJETIVO Alcanza el ascensor

Para llegar al punto de destino, debes regresar a Brinstar y, más concretamente, a la pantalla anterior a la primera estatua Chozo del juego. Allí utiliza las Bombas en el suelo para alcanzar un poco más abajo el ascensor que te lleva a Kraid [9].

KRAID

Tanques de Energía: 2

Misiles: 9

Súper Misiles: 0

Bombas de Energía: 0

❑ OBJETIVO Activa los deslizadores

Ve por la primera puerta roja que ves y fíjate en la lápida con el extraño símbolo [10]. Dispara al bloque que hay debajo para llegar a una máquina que te impulsa hacia arriba. Más adelante busca una puerta roja oculta para llegar a la habitación contigua, y encontrarte con "esto" que ves en la pantalla [11], y sobre lo

que debes utilizar la Morfosfera. Así activarás los deslizadores de los que puedes colgarte para salvar trechos complicados.

❗ No te lo pierdas. Hay que disparar a la bola roja para hacer llegar los deslizadores a tu posición si se encuentran en el otro extremo.

❑ OBJETIVO Enemigo a la vista

Es una especie de gusano que ataca con sus mandíbulas [12]. Ponte bajo el deslizador y, cuando vaya a atacarte sube para pasar al otro lado. Él quedará enganchado por el lado contrario y tú podrás dispararle a placer.

❑ OBJETIVO El camino oculto

Utiliza las Bombas en la esquina izquierda del mapa, justo en el suelo encima de la zona de la imagen [13]. La parte de "agua" caliente desaparece en cuanto te acercas.

❑ OBJETIVO Destruye los bloques morados

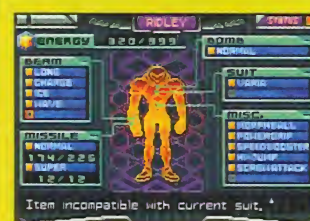
Ya abajo, en la pantalla con una puerta roja, pon una Bomba en el borde izquierdo del suelo para abrir un camino hacia abajo, y llega hasta la estatua Chozo para coger el Item Desconocido. Los bloques morados se podrán romper. Un poco más adelante rompe otro bloque agrietado del suelo para llegar a la zona con bichos rojos y busca el bloque morado para ir hacia el jefe Kraid...

❗ No te lo pierdas. Hay un enemigo bloqueando la puerta antes de Kraid. Dispara un misilazo en el ojo cuando lo abra.

❑ OBJETIVO Acaba con Kraid

Kraid es muy grande pero es sólo apariencia [14]. Debes acertarle con un misil en la cabeza, en la zona roja entre los dos ojos. Abrirá la boca y será el momento de acribillarle a misilazos hasta que

¡PISTAS Y CLAVES!!



ESOS ITEMS DESCONOCIDOS

En total hay tres: uno en Crateria, otro lo encuentras en Kraid, y el último en Ridley. Todos sirven inicialmente para que unos determinados bloques se "activen", y así podamos destruirlos para continuar. Sin embargo, la verdadera utilidad de que los tengas en el inventario es que, tras recuperar todo el equipo en Chozodia (ya cerca del final del juego), estos items se convertirán por arte de magia en el Rayo de Plasma, el Salto Espacial y el Traje de Gravedad.



vuelva a cerrarla. Todo, mientras eludes sus lentos y previsible ataques. Tras derrotarle ve a por la recompensa, el **Speed Booster** (la habilidad para acelerar) [15]. Úsala para salir, rompiendo los bloques.

! No te lo pierdas. En tu camino de vuelta puedes descargar el mapa de Kraid. Está tras una puerta roja, en la pantalla justo encima de donde rompiste el suelo para ir hasta la estatua Chozo.

BREVE PASO POR BRINSTAR

✓ OBJETIVO

Tu siguiente punto de destino

Volviendo a Brinstar, una escena te muestra la llegada de Ridley. Bien, una vez arriba puedes ver como se rompe el muro, y por tanto tienes vía libre hasta una estatua Chozo.

NORFAIR, A POR EL SALTO LARGO

✓ OBJETIVO

Consigue el Salto Largo

Ve hasta la esquina derecha del mapa y utiliza el **Speed Booster** para romper los bloques de aceleración que hay en el suelo. Continúa haciendo esto hasta llegar al punto marcado en el mapa, y por tanto a la estatua Chozo que custodia el Salto Largo. Esta habilidad no sólo te permite saltar más alto, sino también ejecutar saltos incluso usando la Morfosfera. Ten en cuenta esta ventaja para luego.

¡¡PISTAS Y CLAVES!!



LAS TÉCNICAS DE LA ACCELERACIÓN

El poder del Speed Booster no se limita a pillar un amplio espacio para acelerar. No, hay más. Debes saber que, una vez en pleno acelerón, puedes mantener la velocidad pulsando abajo. Entonces puedes saltar y, por ejemplo, hacer que Samus embista a la derecha pulsando en esa dirección, soltando de golpe toda la velocidad. También puedes transformarte en esfera, saltar y pulsar en la dirección que quieras para descargar la aceleración hecho una bola. Con estas técnicas, y sabiendo que también se puede mantener la aceleración combinada con el salto en barrena, podrás hacerte con un buen número de ítems que te vendrán muy bien para destruir los bloques de aceleración.

! No te lo pierdas. No vayas hacia la izquierda de la estatua, pues como ya hemos comentado, todavía no tienes el traje necesario para soportar las altas temperaturas. De lo contrario, tu energía comenzará a descender rápidamente.

Animal Crossing® 2001-2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



Bienvenido a
Animal Crossing

Población: ¡en aumento!

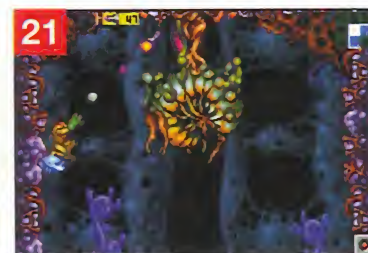
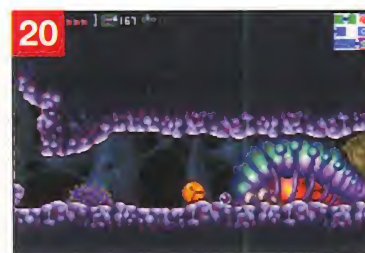
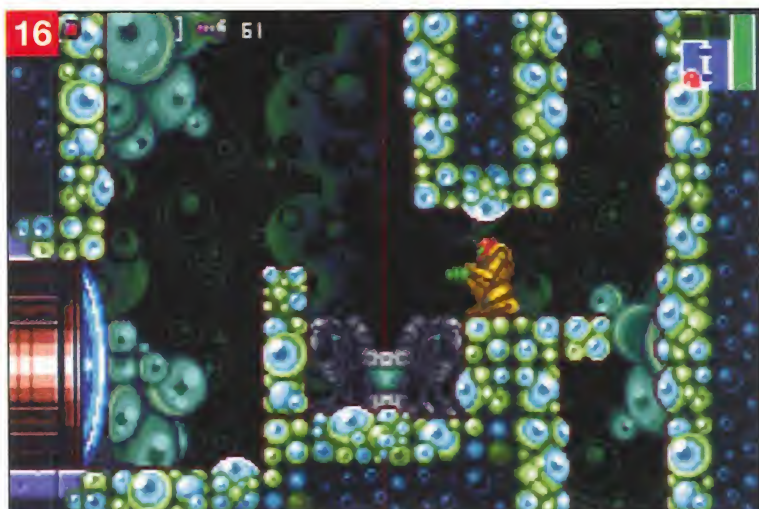
**POR AQUÍ,
LA VIDA ES DIFERENTE**

**EN SU TIENDA VENDE
TODO LO QUE NECESITAS
Y UN POCO MÁS.**

WWW.NINTENDO.ES



**NINTENDO
GAMECUBE™**



¡PISTAS Y CLAVES!!



EL NUEVO TRAJE

Con el Traje Varía ya equipado, por fin estás listo para acceder a zonas de altas temperaturas (marcadas en color naranja en los planos), sin riesgo a perder nada de energía. También puedes sumergirte en zonas de agua caliente, aunque todavía no eres inmune a la lava, que conste.

❑ OBJETIVO Camino a Brinstar

Regresa por donde viniste y desciende hasta una nueva estatua Chozo. Para salir de esta zona en Norfair utiliza la máquina que te impulsa hacia arriba, y que está oculta tras un muro falso [16].

TRAJE VARIA EN BRINSTAR

❑ OBJETIVO Recupera el Traje Varía

Como ahora tienes el Salto Largo, puedes acceder a la zona noreste del mapa de Brinstar. De camino hay un enemigo que es una esfera morada, rodeado de raíces. En la

pantalla de la derecha, la que está entre el enemigo y el punto de salvar, rompe los bloques del techo y ve por ahí [17], de camino al Traje Varía.

❑ OBJETIVO Una nueva estatua Chozo

A la derecha del mapa deja que los bichos se te peguen y llévalos hasta el enemigo que bloquea el camino [18] para llegar hasta la estatua Chozo. Toca volver a Norfair.

! No te lo pierdas. Los enemigos esfera morada se destruyen con los pequeños bichos que hay por Brinstar. Dejar que los bichos se te suban encima, y luego simplemente acércate al enemigo para infectarle.

NORFAIR Y EL RAYO DE ONDAS

❑ OBJETIVO Descárgate el mapa

¿Recuerdas que donde cogiste el Salto Largo había una zona naranja de altas temperaturas? Pues toca ya por allí, para abrir el camino hacia el punto marcado en el mapa. En la esquina suroeste está la pantalla donde descargar el plano de Norfair.

❑ OBJETIVO Obtén el Rayo de Ondas

Justo antes de un punto de salvar, dispara al suelo y ve por abajo, ya que hay una zona de lava falsa [19]. Así puedes llegar hasta el Rayo de Ondas (Wave Beam), que permite atravesar paredes y objetos sólidos.

! No te lo pierdas. Con el Rayo de Ondas podrás destruir al gusano que bloquea el camino adelante, simplemente disparando hacia arriba. Luego hay un bicho igual más -a la derecha-. Cuando vaya a embestirte retrocede dejando bombas que le golpeen en el abdomen [20].

❑ OBJETIVO Derrota a la larva gigante

Poco después te encontrarás con una desagradable larva gigante [21]. Está sujeta por varias raíces que hay que destruir, y la clave está en el bicho que revolotea por la sala. Congélale y súbete encima de él. Desde allí podrás lanzar un buen misilazo a las raíces. También puedes intentar saltar a los lados y apurar el ángulo de disparo.

RIDLEY

Tanques de Energía: 3

Misiles: 13

Súper Misiles: 3

Bombas de Energía: 0

❑ OBJETIVO Consigue los Súper Misiles

En Ridley no puedes hacer gran cosa por esta parte. Regresa por el ascensor y verás que la larva ha desaparecido, y ahora hay un hueco. Lleva a un combate con una especie de mosca gigante [22] a la que disparar Misiles o Disparos Cargados en la cola. El trofeo es un tanque de Súper Misiles.

! No te lo pierdas. El enemigo va de lado a lado, y es más sencillo atizarle de izquierda a la derecha porque va más lento.

❑ OBJETIVO Llega hasta Ridley

Al llegar a la parte inferior izquierda del mapa, podrás descargar el plano de la zona. Más adelante aprovisionate de misiles y prepárate para luchar contra Ridley. Antes de pelear, dispara tres Misiles al ojo que custodia la puerta para poder pasar. Después, pilla el Item Desconocido (y un tanque de Energía, a la izquierda de la Chozo).

❑ OBJETIVO Abriendo camino a Tourian...

A la vuelta toca pelear contra Ridley [23]. Colócate en la esquina derecha y dispara misiles a toda caña de frente al bicho. Si te atrapa no dejes de disparar o no te soltará. Cuando lo derrotes, la cabeza de Ridley en la estatua de Brinstar se iluminará. Además, podrás romper los bloques rojos que bloqueaban el camino.

! No te lo pierdas. Para salir de esta zona, congela al bicho de la tubería, úsalo como plataforma y rompe el bloque rojo que brilla arriba.

SALTO EN BARRENA

OBJETIVO Una zona oculta

Al llegar a Norfair desde el ascensor verás como el muro de la derecha se



derrumba: toma ese camino. Enseguida te encuentras una **estatua Chozo destrozada**, pero si continuas a la derecha y disparas al suelo podrás abrirte paso por debajo. Luego, ya por un largo pasillo y a la izquierda del todo, podrás alcanzar una máquina que impulsa arriba.

❑ OBJETIVO Coge el Salto en Barrena

La máquina de impulso que acabamos de referir te lanza muy cerquita de la pantalla. Justo **donde una estatua Chozo custodia el Salto en Barrena [24]**. Ahora, es momento de ir hacia **Tourian**, pues con **Kraid y Ridley** eliminados el camino está completamente despejado (ya sabes, en Brinstar, el punto lo marcan dos llamas en la esquina superior izquierda).

¡¡PISTAS Y CLAVES!!



LOS SÚPER MISILES

Cada disparo de este arma equivale a cinco misiles normales. Además, te permitirán abrir todas las puertas verdes que vayas encontrando por el camino.

¡¡PISTAS Y CLAVES!!



EL SALTO EN BARRENA

Este salto es una de las mejores habilidades de Samus, ya que te permite realizar demoledores ataques saltando y eliminando prácticamente a cualquier enemigo, incluso a esos bichos con caparazón que resultan indestructibles. Bueno, que resultaban indestructibles...

TOURIAN

Tanques de Energía: 3

Misiles: 13

Súper Misiles: 3

Bombas de Energía: 0

❑ OBJETIVO Elimina a los Metroids

Tourian está lleno de peligrosos **Metroids**. Estos bichos son una especie de **cerebro protegido por una membrana**, con cuatro grandes colmillos, y se colocan sobre ti para chuparte toda la energía. La forma de acabar con ellos no es complicada. Sólo hay que **congelarlos** y, una vez en ese estado, **disparar los misiles** (cinco normales o bien un Súper Misil) para destruirlos [25].

Animal Crossing® 2001-2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



Bienvenido a
Animal Crossing

Población: ¡en aumento!

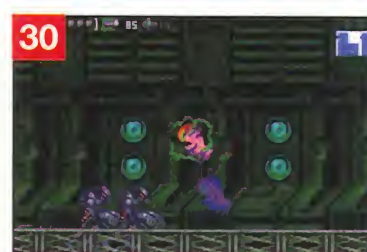
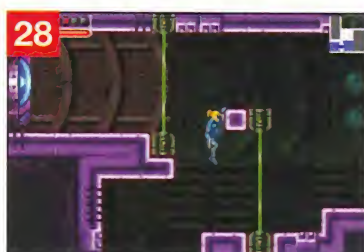
**POR AQUÍ,
LA VIDA ES DIFERENTE**

**PRÓXIMA PARADA:
UNA NUEVA EXPERIENCIA.**

WWW.NINTENDO.ES



**NINTENDO
GAMECUBE™**



! No te lo pierdas.
Si uno de esos Metroids te atrapa, hazte una bola y utiliza las Bombas para quitártelos de encima.

OBJETIVO Destruye las barreras

Tras el punto de salvar, llega la **pelea final** del mapa. Antes hay barreras que debes destruir con los misiles. Pero date prisa porque se regeneran y tendrías que gastar más misiles.

! No te lo pierdas.
Si vas un poco apurado, el pasillo antes de la pelea y las barreras -es decir, a la izquierda del punto de salvar- es un buen lugar para eliminar a los enemigos (esos que son una especie de "aros"), con el Salto en Barrena. Así podrás ir pillando energía y munición.

¡PISTAS Y CLAVES!!



LA PISTOLA

El único arma que vas a tener durante la mayor parte del juego. Con ella podrás romper algunos bloques y congelar a los piratas. No es gran cosa, pero al menos nos permitirá unos segundos de oro para huir a toda pastilla.

OBJETIVO Elimina al Cerebro Madre

El bicho está protegido por una urna de cristal. Usa los misiles para reventarla, y el Cerebro Madre se pondrá a tiro. Ahora emplea toda tu artillería sobre el ojo, mientras evitas sus disparos y todo lo que se te viene encima. Si has llegado con el máximo número de misiles (más de 80), no sufrirás mucho [26].

OBJETIVO ¡Escapa!

Se ha activado la secuencia de autodestrucción, así que toca salir pitando de esta zona hasta la nave en Crateria. Hay tiempo de sobra para llegar y cuando estés cerca de la nave, usa la aceleración para destruir los bloques y huir.

CHOZODIA

Tanques de Energía: 3
Misiles: 1
Súper Misiles: 8
Bombas de Energía: 6

OBJETIVO Entra en la nave de los piratas

La puerta de acceso a la nave está bloqueada, así que parece que vas a tener problemas para entrar. Sin embargo, si disparas en la esquina inferior de la pared [27], algo más abajo de la puerta, verás que hay un camino oculto desde el que puedes entrar en la nave. Un poquito más adelante, puedes descargar el mapa de Chozodia.

! No te lo pierdas.
Incluso sin armadura, Samus conserva algunas habilidades, como la de agarrarse a las cornisas, y también agacharse o gatear para entrar por sitios estrechos.

OBJETIVO Evita a los enemigos

Algunos encuentros con los piratas parecen inevitables, como sucede tras el punto de salvar. Lo que debes hacer en ese primer enfrentamiento es correr hacia la izquierda y saltar (arriba de las barreras grises, que se cierran cuando suena la alarma), porque ahí el techo es falso y se puede continuar. Después, avanza rápido y escóndete hasta que deje de sonar la alarma. El sigilo es la clave, pero a veces no queda otra que correr y hacer saltar las alarmas.

! No te lo pierdas.
Siempre que te pillen, debes huir y esconderte. Tratar de pelear es un suicidio, no ya sólo porque no tienes nada para dañar a los enemigos, sino también porque Samus es más débil sin armadura. Ten cuidado con los rayos verdes de seguridad, porque si los tocas sonará la alarma [28]. Y no olvides que ahora los puntos de salvar reponen también la energía.

OBJETIVO La luz es un problema

Tanto la de los focos que encuentras como también la de unos enemigos que se deslizan por la pared y vigilan en línea recta con un rayo de luz. Si te detectan, sonará la alarma.

¡PISTAS Y CLAVES!!



BOMBAS DE ENERGÍA

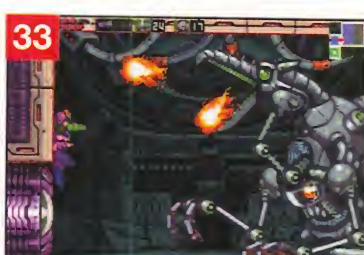
Estas bombas tienen un alto poder destructivo, y también pueden destruir o dejar al descubierto cualquier tipo de bloque en el lugar en el que las uses. De esta forma, la tarea de buscar rutas ocultas y secretos se vuelve más fácil. Para lanzarlas, hay que hacerse una bola y presionar L+R. Muy sencillito.

OBJETIVO Localiza la energía

Más adelante, sobre una estatua, verás un tanque de Bombas de Energía, que aparecen a tu alcance (lo que pasa es que, sin armadura, de poco iban a servir). Luego verás como un pirata se las lleva, y ya estarás casi a las puertas de recuperar todo tu equipo...

OBJETIVO Pelea por tu armadura

Tras unas bellas escenas, te tocará recuperar tu armadura. En la pelea puedes ver como una figura con armadura tiene entre sus manos una especie de esfera, y dentro se



ve reflejada Samus. Sin embargo, durante unos instantes el reflejo de Samus se desvanece, y es sustituido por un **extraño símbolo luminoso [29]**. Lo que debes hacer en ese momento es disparar al símbolo cuatro veces. De esta manera recuperarás todo el equipo y se activarán los Items Desconocidos: el **Traje de Gravedad**, el **Disparo de Plasma** y el **Salto Espacial**, que hasta ahora no servían para nada.

! No te lo pierdas. Un par de reseñas sobre algunos enemigos. Por un lado los piratas de color negro [30], son resistentes y tienen un disparo de gran potencia. Ten especial cuidado a la hora de eliminarlos. Por otra parte están los robots de color amarillo, que a veces bloquean el paso. ¿Qué hacer con ellos? Fácil, mételes un disparo y comenzarán a moverse en la dirección a la que disparaste.

❑ OBJETIVO Bombas de Energía

Hay que ir a la **zona noreste del plano de Chozodia** para plantarse ante la batalla final. Pero no tengas tanta prisa, porque un poco antes hay que hacerse con las **Bombas de Energía**. Cuando llegues a la zona superior del mapa, donde el fondo son una especie de focos rojos (y cerca hay un punto de salvar) **busca por la esquina izquierda un hueco por el que colarte [31]**. Justo más abajo verás al pirata con el que te encontraste hace un tiempo, llevándose las Bombas de Energía. Pues bien, en la siguiente pantalla

podrás verlas, rodeadas por dos rayos de seguridad. **Usa el Salto Espacial para que no salte la alarma**, o bien tira por la calle de enmedio (total, ahora que suene o no la alarma tampoco supone mayor problema), y podrás recoger las ansiadas Bombas de Energía.

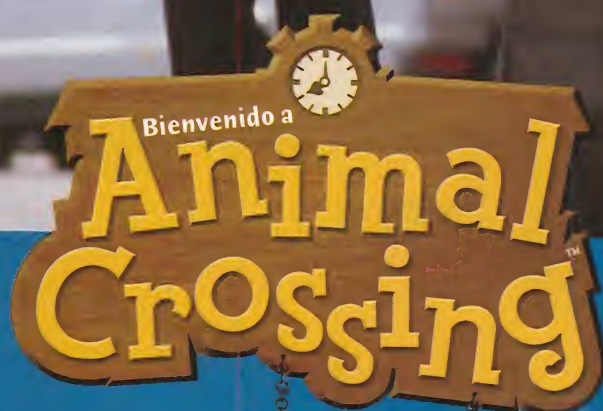
! No te lo pierdas. El **túnel de cristal que hay en Chozodia**, y que **une la nave de los piratas con las ruinas**, puede ser destruido con una Bomba de Energía. Con esta operación podrás alcanzar nuevos ítems y abrir una ruta hacia Crateria [32].

EL COMBATE FINAL CONTRA RIDLEY

❑ OBJETIVO Acabar con el monstruo

El último combate del juego nos enfrenta de nuevo contra Ridley, esta vez en plan mecánico. Es el último obstáculo para acabar el juego [33]. La **estrategia que debes seguir** pasa por disparar misiles al vidrio que tiene en el pecho y, cuando se rompa, continuar disparando misiles a esa zona hasta que el bicho reviente. **La batalla no es fácil que digamos, así que mejor llegar a tope de energía y munición.** Tras derrotarlo, tendrás que **huir hacia una de las naves en el hangar** (que tienes marcado en el mapa con un icono amarillo). Allí, **elimina a los dos piratas de Zebes negros**, y sólo te quedará subir en la nave para dar por terminada esta intensa aventura.

Animal Crossing™ 2001-2004 Nintendo™, Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, and Game Boy Advance™ are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



**POR AQUÍ,
LA VIDA ES DIFERENTE**

**VEN A UN LUGAR
DONDE LA POLICÍA TIENE
UN HUMOR DE PERROS.**

WWW.NINTENDO.ES



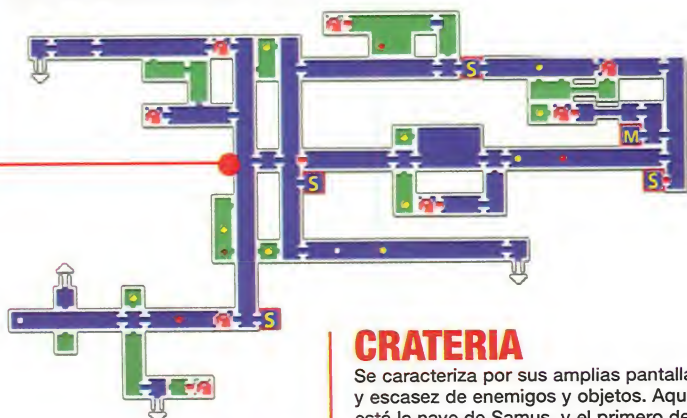
**NINTENDO
GAMECUBE™**

Todos los mapas del juego

La guinda a esta guía la ponemos con estos mapas de todas las fases, junto a una breve explicación de sus características. Recurre a ellos cada vez que te encuentres perdido, aventurero.

BRINSTAR

Aquí encontrarás objetos tan importantes como la Morfosfera o el Disparo Cargado, y también te permitirá acceder a la parte noroeste de Tourian, donde se encuentran todos los Metroids.



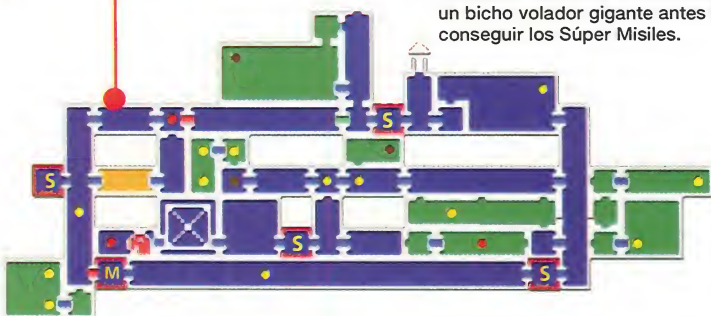
CRATERIA

Se caracteriza por sus amplias pantallas y escasez de enemigos y objetos. Aquí está la nave de Samus, y el primero de los tres Items Desconocidos.



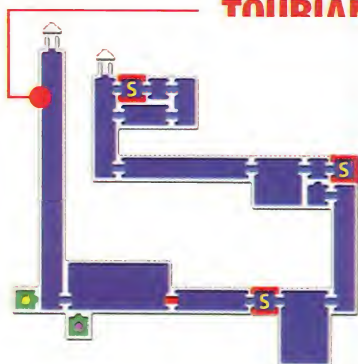
RIDLEY

Es el jefe del mapa y último obstáculo camino a Tourian. Hay un bicho volador gigante antes de conseguir los Súper Misiles.



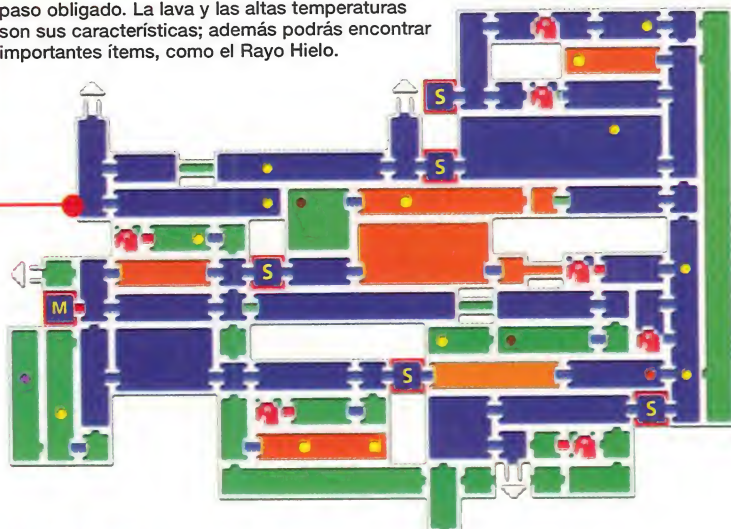
TOURIAN

astantes larvas Metroid, arte hasta la última gota il, combate con el Cerebro tes de que todo explote.



NORFAIR

Una de las zonas más grandes del juego, y de paso obligado. La lava y las altas temperaturas son sus características; además podrás encontrar importantes ítems, como el Rayo Hielo.



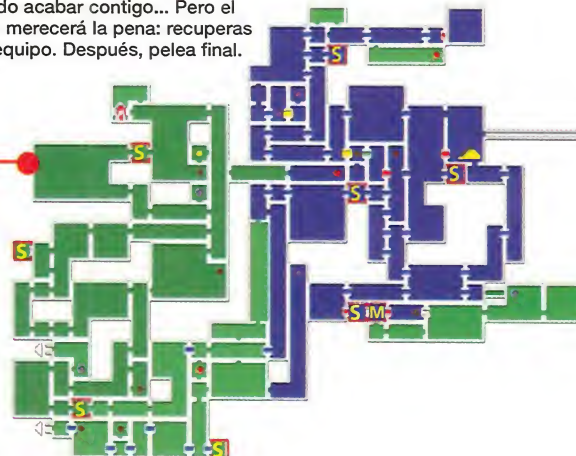
KRAID

Un grande y espectacular lagarto da nombre a este mapa, pero no es el único enemigo. Aquí abundan los bichos "raros". También encontrarás la habilidad Aceleración.



CHOZODIA

Sin armadura, con sólo una débil pistola, decenas de piratas esperando acabar contigo... Pero el esfuerzo merecerá la pena: recuperas todo el equipo. Después, pelea final.



LEYENDA

- Misiles
- Tanque de energía
- Súper misiles
- Bombas de energía
- Punto de salvar
- Pantalla de mapa

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

**AHORA PUEDES CONSEGUIR
TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN**

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noroeste.



N.A.: Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona noreste.



N.A.: Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapa de Hoenn, zona sureste.



N.A.: Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
Revista Pokémon: Guía «Pokémon Pinball».
Póster: Fichas con datos de los 200 Pokémon.



N.A.: Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.



N.A.: Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «FF Crystal Chronicles».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa «Metal Gear Solid: TTS».
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Pokémon Rubí y Zafiro.

**¡Y AHORA PIDE
TU ARCHIVADOR
POR SÓLO 9 EUROS!**



Y si quieres tener tus ejemplares
de Nintendo Acción a mano,
consigue tu archivador por sólo 9€,
con gastos de envío incluidos.



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A.
Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid

» GAMECUBE
» NOVIEMBRE
» NAMCO
» ROL

Namco
se atreve con
un **RPG** que va
a revolucionar
el género

TALES OF SYMPHONIA

Más que una "cara bonita", el nuevo RPG de Namco llega para dejar huella. Este «Tales...» combinará un sistema de batalla rápido, dinámico, más propio de juegos de acción, junto a un estilo gráfico que entra por los ojos a toda velocidad. Serán cuatro personajes los que emprendan el viaje para salvar Sylvarant, y aunque puede que la historia no os sorprenda, la forma de batallar, en tiempo real y con un control total de la situación, os impresionará. El viaje durará más de 40 horas, tiempo de sobra para ver cómo vuestro héroe crece y crece.



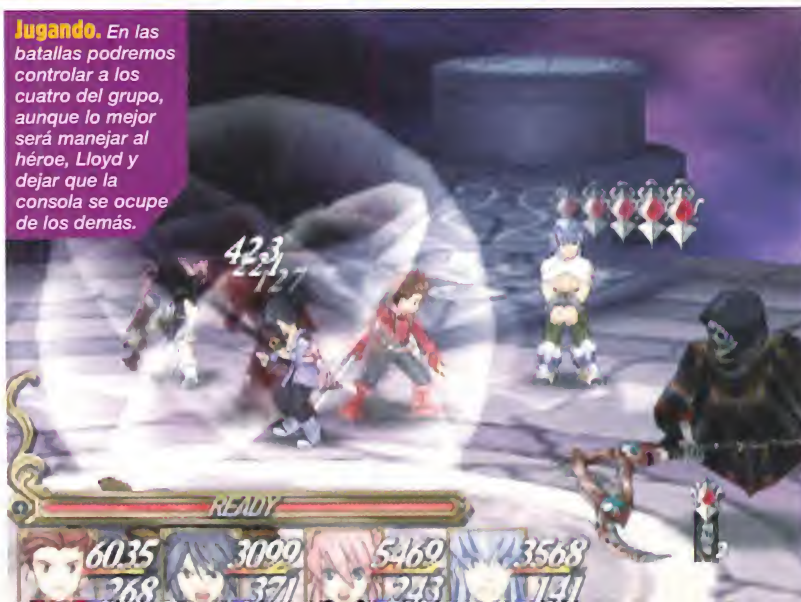
Mucha caña. Las batallas serán rápidas y dinámicas, no durarán más de 30 segundos, y 2 ó 3 minutos con los jefes de nivel. Aún así, cada una os exigirá máxima concentración.



¡Qué pasada! El aspecto gráfico os alucinará, tanto en las pantallas de juego como en las secuencias de video, que le pondrán un toque muy peliculero a la acción.

heena
h. no. y...you don't have
o thank me. It's nothing.
Don't mention it.

Jugando. En las batallas podremos controlar a los cuatro del grupo, aunque lo mejor será manejar al héroe, Lloyd y dejar que la consola se ocupe de los demás.



Un viaje muy largo. Pues sí, según parece de más de 40 horas, en las que buscaréis el Maná necesario para salvar vuestra ciudad Sylvarant de la hecatombe.



Power Seal Pinion 2 HITS 1033 DAMAGE

De cerca. En esta pantalla podéis observar de cerca los gráficos estilo "cel shading" en 2D que dan forma a los personajes. Los entornos están diseñados en 3D



Con táctica. Aunque los combates serán en tiempo real, podremos manejar un sinfín de opciones: posicionamiento, agresividad, movimientos especiales, combos...

UN VIBRANTE SISTEMA DE BATALLA SERÁ LA CLAVE QUE HARÁ TRIUNFAR EL ROL DE NAMCO EN GAMECUBE.



Dicen de él que... El sistema de batalla y la forma en que crecen los personajes durante el juego serán las claves de este RPG.



Experiencia. Repetir las batallas será divertido y práctico. Iremos acumulando puntos que podremos cambiar por gemas que a su vez nos darán nuevas habilidades.

AVANCE

» GAMECUBE
» NOVIEMBRE
» ELECTRONIC ARTS
» ROL

El Rol
es la forma de
juego elegida
para la nueva
aventura.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

La acción de «Las dos Torres» y el «Retorno del Rey» dejará paso al Rol en «La Tercera Edad». Pero todos tranquilos, porque el nuevo juego de EA se basará en la trilogía completa de 'El Señor de los Anillos'. De hecho, aunque los protagonistas serán personajes diferentes, cruzaremos nuestros caminos con los héroes de la peli, y se añadirán a nuestro grupo o bien les echaremos una mano. La aventura reproducirá ambientación peliculera y se vivirá en 3D con nuevo motor gráfico. Lo mejor para sentir en nuestras carnes los combates que esperan.

Estrategia. En los combates por turnos podremos disponer la estrategia de ataque, ejercer como líderes, usar armas, invocar hechizos para ir ganando experiencia.



Rol. Parte exploración y parte combates, a lo largo de más de 40 horas y con nuevos héroes: un caballero de gondor, un enano, una elfa y un chaval parecido a Aragorn.

Más allá. El juego se divide en tres partes, una para cada peli, pero nosotros viviremos una historia que irá paralela a la gesta de los héroes de la comunidad.



Qué peligro. Al ganar experiencia nuestro aspecto externo cambiará y obtendremos nuevos poderes para vencer a monstruos como éste, que a su vez nos regalarán más armas.

SUSCRÍBETE A

Nintendo Acción

Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKÉMON



suscríbete y consigue
un **10% de descuento** +
Mochila de regalo por sólo **32,30€**

oferta limitada 1.000 primeras suscripciones ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por **TELÉFONO**
902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía **CUPÓN** por correo
(no necesita sello)
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por **FAX** 902 540 111

➔ **E-MAIL** suscripcion@hobbypress.es

➔ **INTERNET**
www.suscripciones-nintendoaccion.com

PARA SUSCRIBIRTE:

☐ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKÉMON.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

Nombre y Apellidos del Titular

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD _____ AGENCIA _____ DC _____ Nº DE CUENTA _____

☐ **TARJETA DE CRÉDITO:**

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ 4B ☐ EUROCARD ☐ 6000

NÚMERO

CADUCIDAD

____/____/____

Nombre/ Apellidos..... Fecha de Nacimiento..... Teléfono.....

Domicilio..... C. Postal (imprescindible)..... Localidad..... Provincia.....

E-Mail:

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

- GAMECUBE
- PRIMER TRIMESTRE 2005
- NINTENDO
- TENIS

Va a ser un **tenis** divertidísimo, para todos los públicos.

MARIO TENNIS

A los desarrolladores de Camelot no les gustaba lo "serio" que les estaba quedando «Mario Tennis» y decidieron reemprezarse desde cero. Tomaron como modelo la fantasía de «Mario Golf», también su tecnología, y plantearon un tenis que fuera mucho más que una versión "actualizada" del de N64. Por eso se está haciendo de rogar. Pero tranquilos, que nos va a compensar. Por ejemplo con un plantel de (conocidos) jugadores que tendrán su estilo diferente y golpes especiales; con campos originales y llenos de sorpresas; con ¡marcha!



Vaya campo. Ni hierba, ni tierra, las pistas serán en lugares conocidos como la casa de Luigi (fantasmal), la jungla de Donkey (con cocodrilos) o la isla delfino (llena de barro).



Diversión. Las partidas multijugador serán uno de los aspectos más potenciados del juego. Eso, y cosas tan chulas como que cada pista nos deparará diferentes sorpresas...

Cada uno las suyas. Mario, Luigi, Donkey... estarán todos, y cada uno tendrá su estilo de juego, sus movimientos especiales y hasta sus estadísticas.



84 / 200



Viva la diferencia. Mario volverá a sorprender a los jugones con un tenis diferente a todo. Mucho más cañero, divertido, loco y distinto que el tenis habitual de la ATP.



MI FONDO

Elige un FONDO.

Piensa en un TEXTO.

Envía MIFONDO96 REF. FONDO Y TU TEXTO al 7667

1006	1004	1015	1009
1018	1019	1020	1016

Ejemplo fondo de móvil: MIFONDO96 1006 ALBERTO y lo envías al 7667

FONDOS COLOR

Envía FONDO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO96 1055.

MOTOROLA - LG - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

1055	1111	1258	1079	1192	1355	1543	1101

1280	1624	1297	1613	1594	1356	1590	1592	1621	1616	1240

1082	1104	1292	1132	1313	1349	1486	1262	1343	1489	1107

1123	1604	1544	1620	1623	1572	1605	1373	1622	1617	1340

1119	1547	1548	1281	1584	1593	1303	1591	1001	1602

1472	1317	1596	1493	1386	1573	1610	1595	1586	1087	1585

Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO96 1187 al 7667

LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA al 7667 te enviaremos un nuevo truco. Como tenemos vida infinita, nuestra información actualizada a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:

- TRUCO96 PS2 FINAL FANTASY X2
- TRUCO96 XBOX HALO
- TRUCO96 GAMECUBE BURNOUT



Muy fácil enviar: PES046 al 7667 para empezar la aventura. Si lo consigues tienes premio seguro.

IMAGENES

Envía IMAGEN96 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 965008. También puedes pedirlo llamando al 806.588.672

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

965008	964966	963908	963703	964932	965476	964922	965409	964444

965473	965430	965518	965474	965524	965561	965478	965562	965506	965560	965539

964921	963764	965462	964098	964383	965427	965202	965097	965254	965055	964384

965449	965463	965544	965503	965502	965541	965512	965500	965540	965501	965482

964394	964754	965451	964800	964099	965007	965475	965254	964695	963799	965038

965188	965172	965468	965461	965499	965169	965353	965279	964921	965446	964404

965373	965098	965159	965015	965144	965348	964965	965448	964419	965404	964442

964165	964169	964252	964647	964482	964503	964456	964458	964537	964548	964505

NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN96 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN96 CALAVERA - IMAGEN96 SEXO - IMAGEN96 SHIN CHAN

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...). Comprueba por favor antes de encargarte uno de nuestros servicios si tu móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

Con el servicio al usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarte publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03500 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min. (IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.) - Coste SMS MOVISTAR 0,9 Euros + IVA. AMENA/VODAFONE 1,2 Euros + IVA. (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imágenes, Sonidos Reales, Polifónicos, Fondos y Tonos)

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

Envía TONO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO96 967433.

LOS MEJORES

- The Legend Of Zelda**
VIDEOJUEGOS Ref. 967095
- Super Mario Bros.**
VIDEOJUEGOS Ref. 965530
- Bola De Dragón**
TV SERIE Ref. 966503
- El Señor De Los Anillos**
BSO CINE Ref. 967580
- Pokemon**
TV SERIE Ref. 966805
- Eres Un Cabron Hijo Pub**
TV SERIE Ref. 965566
- Harry Potter**
BSO CINE Ref. 965878
- Piratas Del Caribe**
BSO CINE Ref. 967756
- Zanarkand**
DANCE/MAKINA Ref. 966512
- Del Pito Pito Del**
ANUNCIO COLA Ref. 967841

LISTA TOP40

Ref.	967433	967433	967827	967906	967716	967724	967593	967807	967830	967942
Titulo	Dale Don Dale - POP NACIONAL	Maria Caipirinha - POP INTERNA	Hablando En Plata - POP NACIONAL	Sick And Tired - POP INTERNACIO	Cuanto Antes - POP NACIONAL	Obsesion - LATINO	Camina Y Ven - OT/POP NACIONAL	Miro La Vida Pasar - POP NACIONAL	My Happy Ending - POP INTERNA	Una Fete En Blanco Y Negro - POP

NACIONAL E INTERNACIONAL

Ref.	967748	967533	967741	967659	967744	967730	967747	967932	967533	967696
Titulo	El Altrapasueños - HEAVY	La Costa Del Silencio - HEAVY	Pero Traider - HEAVY	La Vida Al Revés - POP	My Band - RAP INTERNACIONAL	Gaia - HEAVY	Loko - POP	Goleta - LATINO	Hey Yal - POP INTERNACIONAL	Mala - POP

HIMNOS

Ref.	965007	967210	967288	965063	967485	967819	966700	966352	966666	965638
Titulo	Himno Nacional De España	Quinto Levanta Tira De La Manta	El Noño De La Muerte (estribillo)	Real Madrid	Eusko Gudariak	Los Voluntarios	La Internacional Comunista	Els Segadors	El Novio De La Muerte (estrola)	A Las Barricadas

CINE/TELEVISION

Ref.	967799	965002	967832	967856	965956	967829	967120	967897	967802	967818
Titulo	Shrek 2 - CINE	Misión Imposible CINE	Rubio De La Cuarta Fila (1st-Dist)	Aquí No Hay Quien Viva - TV	El Último Mohicano(principio)-CINE	Shin Chan (estribillo) - TV	Atasco En La Nacional (A. ONCE)	2 Fast 2 Furious - CINE	Mis Adorables Vecinos - TV	Paula Y Mama (A. San Miguel)

VIDEOJUEGOS

Ref.	967466	965407	967816	967837	967815	967812
Titulo	Need For Speed Underground	Crash Bandicoot	Castlevania	Final Fantasy X2	FIFA Soccer 2004	007 Todo O Nada

DANCE/TECHNO

Ref.	967399	965541	966214	967855	967898	967856	967505	967900	967895	967402
Titulo	When I Sleep (X-Que Vol. 8)	Scorpio	Flying Free	Despre Tine	I Am Free	El Último Mohicano (Dance)	Es Como La Cocaína	Chapi Chapé	El Bosque De Colores	Dos Gardenias

VARIOS

Ref.	965570	967764	965658	967694	967490	965075	967598	967681
Titulo	Paquito El Chocolatero - FESTIVO	Mami - RUMBA	La Cebra (La P.T.A. De La Cebra)	Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albace	Si Te Ha Pilato La Vaca Jodele	Torito Guapo - RUMBA	Heroína - RUMBA	Soy Gitano - RUMBA

ANIMADOS

Envía ANI96 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: ANI96 1038

MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

1038	1031	1054	1055	1058

1033	1026	1000	1106	1001	1115

1103	1012	1051	1119	1113	1108

1027	1063	1100	1053	1117	1081

NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? Envía ANI96 y lo que buscas. Ejemplo: ANI96 SEXO

CHISTES

Envía simplemente CHISTE96 al 7667 y al instante PODRÁS reírte con tus amigos.

Propón también diferentes categorías:

MACHISTA, LEPE, VERDE...

Ejemplo: CHISTE96 VERDE al 7667

Autores De Los Chistes: 1011, 1012, 1013, 1014, 1015, 1016, 1017, 1018, 1019, 1020, 1021, 1022, 1023, 1024, 1025, 1026, 1027, 1028, 1029, 1030, 1031, 1032, 1033, 1034, 1035, 1036, 1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044, 1045, 1046, 1047, 1048, 1049, 1050, 1051, 1052, 1053, 1054, 1055, 1056, 1057, 1058, 1059, 1060, 1061, 1062, 1063, 1064, 1065, 1066, 1067, 1068, 1069, 1070, 1071, 1072, 1073, 1074, 1075, 1076, 1077, 1078, 1079, 1080, 1081, 1082, 1083, 1084, 1085, 1086, 1087, 1088, 1089, 1090, 1091, 1092, 1093, 1094, 1095, 1096, 1097, 1098, 1099, 1100, 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 1106, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200, 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1215, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223, 1224, 1225, 1226, 1227, 1228, 1229, 1230, 1231, 1232, 1233, 1234, 1235, 1236, 1237, 1238, 1239, 1240, 1241, 1242, 1243, 1244, 1245, 1246, 1247, 1248, 1249, 1250, 1251, 1252, 1253, 1254, 1255, 1256, 1257, 1258, 1259, 1260, 1261, 1262, 1263, 1264, 1265, 1266, 1267, 1268, 1269, 1270, 1271, 1272, 1273, 1274, 1275, 1276, 1277, 1278, 1279, 1280, 1281, 1282, 1283, 1284, 1285, 1286, 1287, 1288, 1289, 1290, 1291, 1292, 1293, 1294, 1295, 1296, 1297, 1298, 1299, 1300, 1301, 1302, 1303, 1304, 1305, 1306, 1307, 1308, 1309, 1310, 1311, 1312, 1313, 1314, 1315, 1316, 1317, 1318, 1319, 1320, 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342,



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de sellos de mog de distintos moguri que están escondidos por todo el mundo, incluyendo las pantallas sin monstruos (pueblos, puertos, etc.). Ahora vuelve a un agujero moguri en el que te hayan dado un sello del grupo de sellos que hayas completado para jugar a este nuevo mini-juego, aunque únicamente podrás jugarlo con tu GBA conectada y en modo multijugador (aunque juegues sólo). **Mythril gratis:** Normalmente el mythril cuesta 5.000 Gils en cualquier pueblo, sin embargo, en

la pantalla corte de los demonios (el circo) los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.

HARRY POTTER: EL PRISIONERO DE AZKABAN

Cómo conseguir las alas de hada

Primero consigue todas las partes de alas de hada como parte de los deberes del profesor Snape. Una vez que las tengas todas podrás ir al bosque que hay fuera de Hogwarts. Según avances aparecerán hadas; usa a Hermione para lanzarles el hechizo Flipendo a las hadas, y cuando caigan al suelo lánzales el hechizo Glaciús. Una vez estén en el suelo y congeladas, las podrás coger.

Como matar una salamandra

Lo primero es congelar el fuego de la espalda con el hechizo Glaciús. Después tienes que colocarte detrás suyo y lanzar el hechizo Flipendo sobre las llamas para dañarle.



HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

Movimientos especiales de Equipo:

Cuando tengas un movimiento especial (consiguiendo las cartas suficientes superando desafíos) aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch: Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases y terminas el combo con un tiro a puerta. Si haces una larga jugada con muchos combos verás subir tu barra de snitch un montón.

Jugar la World Cup:

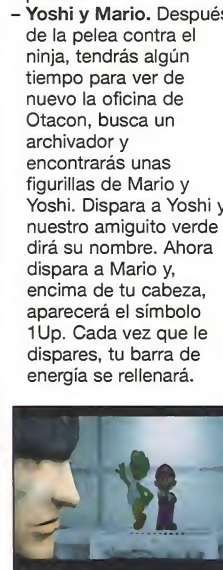
Para poder jugar la Copa del mundo, gana a tres equipos de la escuela Hogwarts, usando solo a una de las casas.



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Curiosidades:

- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozueta con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando WaveBird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.



SERIOUS SAM

Desbloquear "the lost levels"

Para poder jugar los niveles ocultos recolecta medallas de ORO (más medallas cuanto más guay sea el nivel). Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán los "lost levels".

Fases romanas:

- Campamento pretoriano: 3 medallas.
- Foro romano: 5 medallas.
- Foro trajano: 7 medallas.
- Cámara del senado: 9 medallas.
- Santuario del Cesar: 12 medallas.

Fases chinas:

- Calle de la seda: 15 medallas.
- Portal de la suprema armonía: 18 medallas.

Fases atlantes:

- La torre de vapor: 22 medallas.
- Los túneles geotermiales: 24 medallas.
- Los corredores del poder: 26 medallas.
- La galería: 31 medallas.



SPIDER-MAN 2

Premios:

Completa los siguientes requisitos para obtener distintos premios:

- **Alien Buster:** derrota a Misterio en modo historia.

- **Anger Manager:** detén 25 coches imprudentes en la carretera.
- **Automobile Avenger:** detén 25 coches "jackings".
- **Balloon Popper:** consigue 25 balones.
- **Bane of Petty Thieves:** pillas a 25 ladrones de bolsos.
- **Big Game Hunter:** derrota a Rhino en el modo historia.
- **Champ:** elimina a 200 enemigos.
- **Crime Stopper:** detén a 25 "pequeños delincuentes".
- **Drenched Explorer:** recolecta 130 señales "bouny".
- **Employee of the Month:** completa los 20 encargos de la pizzería.
- **Friend to Children:** devuelve 25 balones al chico.
- **Game Master:** completa el 100% del juego.
- **Gold Medalist:** completa todos los desafíos mega (en su tiempo).
- **Good samaritan:** rescata a 25 civiles en problemas.
- **Hardcore Gamer:** completa todos los juegos de arcade.
- **Hero:** acumula 45 mil puntos de héroe.
- **Hero in Training:** acumula 15 puntos de héroe.
- **Honorary Deputy:** ayuda a 25 oficiales.
- **Human Ambulance:** resuelve 25 emergencias médicas.
- **Knowledge Seeker:** colecciona 213 marcas



ANIMAL CROSSING



Códigos:

Ve a la tienda de Nook, dile que quieres "recibir un paquete de un amigo" e introduce estos códigos para recibir un traje, una TV y otras cosueles molonas:

- **Reloj nieve:** vCTbFPFQcYmWC Zk&TnDUgljJ&jb.
- **Vestido de esquimal:** AkwardwarjraiN AkwardhSdraiN
- **Nevera nieve:** 4UFG548CQ2QZGf 1n#%jWLEqj5ZBf.
- **Lámpara nieve:** vCTbFPFQcYmWC Zk&TnDUgljJ&jb.
- **Sofá nieve:** 4UTG548QQtQZGf In#%j1L7qj5ZRf.
- **Mesa nieve:** 4UTG548uQKQZGf



1n#%jNLEqj5ZBf.

- **Televisión nieve:** 4UTG548QQtQZGf In#%j2LNqj5ZBf.

- **Guarda ropa nieve:** 4UTG548qKQZGf 1n#%jNLEqj5ZBf.

Dinero fácil:

Si quieres conseguir dinero rápido (fijo que sí) simplemente ve a la tienda de Nook y escríbele el siguiente código: 1LhOwvrDA23fnt dsgnvzbCIBAsyd y te dará un modelo 1 de la estación de tren del pueblo. Ahora véndeselo al mismo tendero y te dará 16.000 bayas por el modelito. Esto lo puedes hacer solo 3 veces cada día (le sacas 48.000 bayas/día) ¡Dinero fácil!

- de puntería.
- Life Preserver:** resuelve 25 crisis de barcos hundidos.
- Lifer of Spirits:** rescata a 25 ciudadanos colgando de repisas y otros sitios.
- Lover not a Fighter:** completa todas las misiones de multiplayer.
- Master Explorer:** colecciona todas las señales de exploración.
- Mega Champ:** deja KO a 500 enemigos.
- Mega Hero:** acumula 200.000 puntos de héroe.
- Partycrasher:** detén 25 batallas reales.
- Shock Absorber:** vence a shaker en el modo historia.
- Shutterbug:** completa todas las misiones del Daily Bugle (6 en total).
- Silver Medalist:** completa todos los desafíos.
- Speed Freak:** coge el máximo balanceo en la telaraña.
- Stick Up:** evita 5 robos.
- Sucker:** frustra 25 emboscadas.
- Superhero:** acumula 100.000 puntos de héroe.
- Tentacle Wrangler:** vence al doctor octopus en el modo historia.
- Thug Mugger:** prevé 25 asaltos.

- Towering Explorer:** colecciona todas las señales de colgador de tejados.
- Vigilant Explorer:** colecciona todas las señales de guardia.
- Watch Dog:** evita 25 robos en locales.
- Watchful Explorer:** encuentra todas las señales secretas.

WARIO WARE

Desbloqueables:

- Una vez completes la última de las puertas del modo normal tendrás acceso a lo siguientes apartados:
- Descripción de los personajes.
- Modo difícil.
- Películas.
- Modo riesgo.
- Géneros de juegos mixtos.

Sound Test

Para conseguir el mítico sound test tienes que jugar a todos los modos de juego multijugador al menos una vez (aunque seguro que repites en más de uno, dos y tres).



SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64

- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY

- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR

- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKÉMON

- POKÉMON AMARILLO (GB)
- POKÉMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKÉMON CHANNEL (NGC)
- POKÉMON COLOSSEUM (NGC)
- POKÉMON CRISTAL (GBC)
- POKÉMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKÉMON PINBALL (GBC)
- POKÉMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKÉMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKÉMON SNAP (N64)
- POKÉMON STADIUM (N64)
- POKÉMON STADIUM 2 (N64)
- POKÉMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- F-ZERO: GP LEGEND
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS

- ADV.
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- HAMTARO HAM-HAM GAMES
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR**
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- NES CLASSIC: XEVIOUS
- SWORD OF MANA

- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHIE'S ISLAND: SMA3

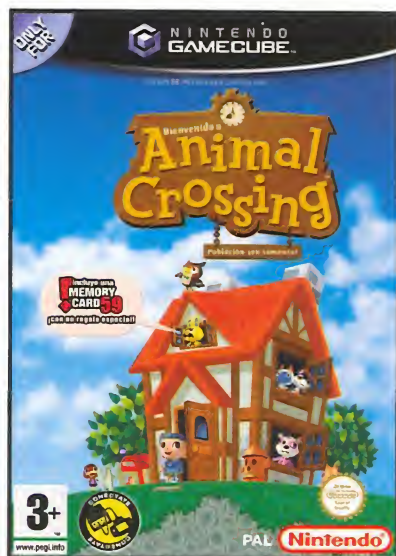
GAMECUBE

- 1080° AVALANCHE
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAME**
- WARIO WARE INC: MPG
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

NOTA: Los juegos destacados en color son novedades en el sistema de ayuda telefónica de Nintendo España.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



ANIMAL CROSSING + MEM. CARD 59

~~59,95~~ **54,95**

llena los datos de este cupón.
 ma para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
 a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego.
 gún imagen (imagen no contractual).

i no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
 ntroMAIL • Camino de Hormigueros, 124, ptal 5 - 5ª F • 28031 Madrid.
 lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección
 Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente
 nando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:
 nino de Hormigueros, 124 portal 5 - 5ª F, 28031 - Madrid.
 rco a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/10/2004

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

5.00 €

DESCUENTO

NOMBRE
 APELLIDOS
 DIRECCIÓN
 POBLACIÓN
 CÓDIGO POSTAL
 PROVINCIA
 TELÉFONO MODELO DE CONSOLA.....
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO.....
 Dirección e-mail



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

Passwords

¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!

- Nivel 1-2 5073
- Nivel 2-1 1427
- Nivel 2-2 2438
- Nivel 2-3 7961
- Nivel 2-4 8721
- Nivel 3-1 5986
- Nivel 3-2 2157
- Nivel 3-3 4796
- Nivel 3-4 3496
- Nivel 3-5 1592
- Nivel 3-6 4168
- Nivel 3-7 1364
- Nivel 4-1 7569
- Nivel 4-2 9108
- Nivel 4-3 6124
- Nivel 4-4 7234
- Nivel 4-5 6820
- Nivel 5-1 2394
- Nivel 5-2 4256
- Nivel 5-3 0842

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales

Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo sin perder ningún combate y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.



FIRE EMBLEM

Nuevas opciones

Completa una vez el juego para desbloquear las siguientes nuevas opciones:

Modo difícil, bonus (galería, músicas, etc.) y el modo Héctor.

Completa el modo Héctor en dificultad normal para desbloquear ese mismo modo, pero en difícil.

Personajes ocultos

- Canas: visita la villa en el capítulo 16x (17x en el modo Héctor).
- Erk: habla con él, con Serra, en el capítulo 14.
- Farina: solo en el modo Héctor en el capítulo 25, se unirá a ti por 20.000 monedas.
- Fiora: habla con ella, con Florina, en el capítulo 18 (19 en el modo Héctor).
- Geitz: habla con él, con Dart, en el capítulo 23 (24 Héctor) deberás tener nivel 50 o superior.
- Guy: habla con él, con Matthew, en el cap. 13.
- Harken: habla con él, con Eliwood, Héctor o Isadora en el capítulo 25 (27 Héctor) si todos tus hechiceros tienen más experiencia que los guerreros, mirmidones y mercenarios.
- Heath: habla con él en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- Jaffar: habla con él, con Nico, en el capítulo 26 (28 en Héctor).
- Karel: habla con él, con Lyn, en el capítulo 25 (27 en modo Héctor) si todos tus guerreros, mirmidones y mercenarios tienen más experiencia que tus magos.
- Karla: en el capítulo 31x debes tener al guerrero Bartre en nivel 5. Habla con ella, con Bartre.
- Legault: habla con él en el capítulo 19 (20 en el modo Héctor).
- Lucius: habla con él, con Raven, en el capítulo 16 (17 Héctor).
- Nino: habla con ella, con Lyn, en el capítulo 26 (28 en modo Héctor).
- Priscilla: visita la parte baja de la izquierda de

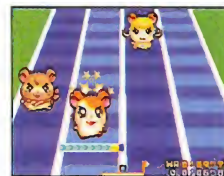
la villa en el capítulo 14.

- Rath: habla con él, con Lyn, en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- Raven: habla con él, con Priscilla, en el capítulo 16 (17 en modo Héctor).
- Renault: visita la villa en la esquina noroeste en el capítulo 30 (32 Héctor).
- Vaida: habla con ella en el capítulo 27 (29 Héctor) aunque no estará si te la cargas en el capítulo 24 (26 Héctor).
- Wallace: habla con él, con Lyn, en el capítulo 23 (24 Héctor) teniendo nivel 49 o superior.

HAMTARO: HAM-HAM GAMES

Modos:

- Segundo final cinemático: completa el modo "Hamigo".
- Modo libre: completa el juego.
- Modo "Hamigo": completa el juego.
- Modo "La compañía de Laura": pásate el juego al menos 3 veces.
- Copa "Arcoiris plateado": completa el juego dos veces.



METROID: ZERO MISSION

Códigos:

- Una vez completes la aventura, estará disponible el juego original de NES. Cuando estés dentro de ese juego, introduce estos passwords al gusto:
- 255 misiles y todos los aumentos: 000000 000020 --y000 000001?
- Código 12-k y 12-x con todos los "powerups": XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN
- Empezar con el "Suitless" de Samus: 000000 000020 000000 000020
- Empezar en "Norfair"



con el traje "Suitless" y con misiles infinitos aunque sin ningún aumento, excepto los misiles:

SAMUS8 RIDLEY

444444 444444

- Misiles y vida infinitos y todos los aumentos: NARPAS SWORD0 000000 000000

POKÉMON PINBALL: RUBI Y ZAFIRO

Cómo capturar a Jirachi:

Ve al área en ruinas y usa la "slot machine" hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi. A partir del momento en que aparece, dispondrás de sólo 30 segundos

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Cómo deslizarse por la pared:

Para deslizarte sobre una pared lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa y, si hay una pared a tu lado, mantén presionado abajo y te deslizarás.

SHINING FORCE

Cartas

- Carta de Kane: vence a Kane con Max.
- Carta de Bleu: habla con Karin después de vencer a Kane.
- Carta yogur: busca un control de caravanas en Pao.
- Carta de Dian: en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- Carta de Max: completa el juego.
- Carta de Marioneta: Gort debe matar una marioneta.

- Carta de Amon: habla con Balbaroy y te la dará.
- Carta de Gong: habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- Carta de Domingo: en la segunda "Pao Pig Pen".
- Carta de Vankar: habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- Carta de Pelle: habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- Carta de Guntz: habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- Carta de Narsha: habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- Carta de Zuika: habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

Continuar después de un Game Over

Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues mantén A pulsado, y dale al Start. Hala, ahí estás otra vez. Saltar a niveles 6, 7 y 8 En el mundo 4-2, después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR



Personajes "links":

Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Taodstool Tour» de GC. Lleva tus personajes a GC y haz lo siguiente:

- Bowser: transfiere 81 medallas "birdie".
- Luigi: transfiere experiencia una vez.
- Waluigi: recibe 27 medallas "best" y transfírelas a GBA.
- Wario: transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:

- Azalea: véncelo en match play para desbloquearla.

- Gene: véncelo en match play por equipos.
- Grace: véncelo en match play por equipos para desbloquearlo.
- Joe: véncelo en match play.
- Kid: véncelo en match play para desbloquearlo.
- Putts: véncelo en match play por equipos para desbloquearlo.
- Sherry: véncelo en match play para desbloquearlo.
- Tiny: véncelo en match play por equipos para desbloquearlo.

oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a un área repleta de monedas, desde la que podrás acceder a los mundos 6, 7 y 8.

SHINING SOUL 2

Modo de sonido:

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Deberías oír un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A y ya tienes nuevo modo de soniditos.

SONIC BATTLE

Cartas de combo:

Aquí tienes los passwords para conseguir todos los combos de los chavales:

- alogK: carta de combo de Amy.
- EkiTa: carta de combo de Chaos.
- ZAhAn: carta de combo de Cream.
- tSueT: carta de combo de E-102.
- yU3Da: carta de combo de Knuckles.
- AhnVo: carta de combo de Rouge.
- 75619: carta de combo de Sonic.
- Armia: carta de combo de Shadow.
- OTrOI: carta de combo de Tails.



SONIC PINBALL PARTY

Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:

- Minijuego del bingo: Elimina a Amy en el modo historia.
- Minijuego de Tragaperras: Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- Tablero de "Samba de Amigo": Elimina a Knuckles en el modo historia.

STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

Códigos:

¿Quieres saltar de fase en fase cual maestro Jedi? Pues entra en "cheats" y pon los siguientes códigos:

Nivel de bonus . . . RRV2
Episodio 4 TGHK
Episodio 5 8TV2
Episodio 6 TSB2
Desbloquear todos los niveles y bonus . . . 4?6C

STUNTMAN

Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez botón L, botón R, Select y B. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando Start + Select. **Desbloquear todos los coches y pruebas**

En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa Izquierda, Derecha, Select y B para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.

THE LEGEND OF ZELDA (NES CLASSIC)

Empezar en la segunda búsqueda

Empieza una nueva partida y bautiza a tu personaje con el suntuoso nombre de... "Zelda". Ahora empezarás desde la segunda búsqueda directamente.

THUNDERBIRDS

Passwords:

Pasa niveles cual pájaro justiciero:

- Nivel 2: BCD
- Nivel 3: THM
- Nivel 4: H3D
- Nivel 5: 2DF



XEVIOUS (NES CLASSIC)

Saltar la fortaleza

Cuando vayas a llegar a la fortaleza "Dreaded" pon el juego en pausa, espera un momento. Vuelve a quitar la pausa y... ¡¡TACHAN!! ¡Te has saltado la fortaleza como por arte de magia! ¡Ele!

YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100

Introduce el código 98025229 en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja de juego aumente 100 cartas. Sólo puedes hacerlo una vez.

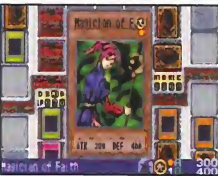
YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

Créditos: Para ver los créditos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abajo (2), izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.

Desbloquear Boosters:

Para desbloquear todos los boosters del juego haz lo siguiente.

- Blue Millennium Booster. Derrota al cazador extraño 10 veces.
- Blue Premium Booster. Derrota al cazador extraño 20 veces.
- Blue Premium Booster. Vence a Yami Yugi 20 veces.
- Blue/Green Millennium Booster. Gana a Strings 10 veces.
- Blue/Green Premium Booster. Vence a Strings 20 veces.
- Dark Ruler Hades Booster. Derrota a Bandit Keith 10 veces.
- Gold Millennium Booster. Gana a Odion 10 veces.
- Gold Premium Booster. Derrota a Odion 20 veces.
- Green Premium Booster. Vence a Simon 20 veces.
- Guardian Sphinx Booster. Supera a Pegasus 10 veces.
- Jinzo Booster. Derrota a Weevil 10 veces.
- Orange Premium Booster. Machaca a Yami Marik 20 veces.
- Pink Premium Booster. Supera a Yami Bakura 20 veces.
- Purple Millennium Booster. Gana a Umbra y a Lumis 10 veces.
- Purple Premium Booster. Derrota a Umbra y Lumis 10 veces.
- Purple Premium Booster. Vence al ordenador de duelos 20 veces.
- Red Millennium Booster. Gana a Arkana 10 veces.
- Red Premium Booster. Elimina a Arkana 20 veces.
- Relinquished Booster. Machaca a Rex Raptor 10 veces.
- The Masked Beast Booster. Supera a Maku Tsunami 10 veces.
- Thousand-eyes Restrict Booster. Gana a Bonz 10 veces.
- Toon Skull Booster. Consigue 10 victorias contra Espa Roba.
- Yamata Dragon Booster. Vence a Joey Wheeler 10 veces.



DESCUBRE EL ALMA DEL ROCK...

NUEVO DISCO YA A LA VENTA



"¿ES POSIBLE SEGUIR FIEL A LA TRADICION DEL HEAVY OCHENTERO SIN SONAR A TRILLADO? PARECIA QUE NO, PERO <AL OTRO LADO> LO HAN CONSEGUIDO."

-Heavy Rock-

"TIENE CALIDAD, CANCIONES COMPUESTAS DESDE EL CORAZON Y UNAS MELODIAS QUE ENSEGUIDA SE LE CLAVAN A UNO."

-Kerrang-

...Y ATREVETE A CRUZAR CON ELLOS

www.alotroladorock.es.vg

alotrolado_rock@hotmail.com

Rimer Rock Producciones
rimerrock@rimerrock.com



¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

¿CUÁNDO LLEGARÁ MARIO PARTY 6?

[?] Hola N.A. Quería que me contestarais unas preguntas: ¿Nintendo DS saldrá en algún color mas aparte del de serie?, ¿llegará Mario Party 6 para estas navidades en España?, ¿se podrá utilizar la nintendo DS para jugar (por ejemplo) a Final Fantasy Crystal Chronicles en modo multijugador? Y por último: ¿a qué precio saldrán los bongos de Donkey Konga?

Javier Talavera. E-mail.

[!] NA. Javi, tío, vaya preguntas. En fin, haremos lo que podamos. Parece que Nintendo está probando diferentes colores para su DS, pero de momento no sabemos siquiera cuál es el elegido para el estreno. Mario Party 6 es un título para 2005, seguro, y además llegará con sorpresa porque como ya sabrás no necesitaremos mando de control para jugarlo. Pues hombre, aunque suena raro sí parece posible jugar con DS como mando en Crystal Chronicles. Sólo hace falta una entrada para cable link, porque la tecnología ya la tiene. Y

respecto a los bongos, Nintendo España nos ha confirmado que también se venderán por separado. Su precio será de alrededor de 30 Euros.

EL NUEVO ZELDA Y LOS GRÁFICOS DE LA NINTENDO DS

[?] Hola me llamo Alvaro, tengo 14 años y vivo en Alcázar de San Juan. En primer lugar felicitaros por la revista, que es la bomba; en segundo lugar, unas preguntas: 1. Ya sé que será la pregunta más formulada durante meses pero ¿sabéis algo del nuevo Zelda?

2. ¿NFSU 2 estará para Cube?
3. ¿Cuándo saldrá Fire Emblem para GC?
4. Hay rumores de un nuevo Smash Bros y de un nuevo Perfect Dark. ¿Son ciertos?
5. ¿La Nintendo DS superará en gráficos a Cube?
6. ¿Que me aconsejáis que compre, la GameCube o la DS?
7. ¿Wind Waker en Player's choice?

Alvaro Pérez. Alcázar de San Juan.



¡QUÉ RISA!

por Manuel Gandia



LOS NUEVOS NES CLASSICS

[?] Buenas N.A. He leído que ya hay una nueva hornada de juegos del sello NES Classics disponibles para GBA. ¿Podéis informarme sobre ellos?

Concha Galdón. E-mail.

[!] NA. Claro que sí, amiga. En Estados Unidos Nintendo lanzará cuatro nuevos títulos de la serie NES Classics. Se trata de los geniales Dr. Mario, Metroid, Zelda II: Adventures of Link y Castlevania. La fecha de salida es el 25 de octubre, lo que significa que podrían llegar a España antes de final de año o incluso para enero de 2005. Los cuatro juegos fueron un bombazo total en NES, aunque tenemos que destacar el estreno glorioso de dos series que han arrasado después: Metroid y Castlevania. ¡Concha, no te los puedes perder! Y ya que estamos, Dr. Mario, el único de los cuatro juegos que tiene modo dobles, incorporará la opción wireless para jugar a dobles con un solo cartucho.



[!] NA. Qué tal Álvaro. Vamos a ir rápido con las respuestas, que luego dicen que si nos enrollamos mucho. Nada nuevo del nuevo Zelda. Se ha vuelto a presentar el video del E3 en Alemania, en una convención de Nintendo, pero no se confirman fechas ni guión. Otra. El próximo NFS Underground estará en CUBE, of course. Lo tendremos en noviembre, y va a ser una SUPERFIESTA de tuning. Lo de Fire Emblem ya está confirmado, pero no saldrá hasta 2005. No hagas mucho caso de los rumores. De Smash Bros se viene diciendo que habrá nueva entrega hace ya tiempo, pero no se anuncia nada, ya ves (excepto esa sorpresita en formato DS); y lo de Perfect Dark está más roto que el fichaje de Vieira por el Madrid. Pero en su lugar habrá muy buenos shooters esta temporada: ¿los has visto en nuestro reportaje? Sobre la DS aún hay mucho que ver, pero la primera impresión es que la calidad gráfica de los juegos estará a la altura de los de



NintendoG es uno de los proyectos más innovadores que van a ver la luz en Nintendo DS. ¡Menuda primicia!

N64. ¿Por qué una consola u otra?
¡Píllate las dos, hombre! Ahora una GC,
y el año que viene la otra. Y la última:
hay rumores de Wind Waker con nuevo
precio. Estate atento.

UN STAR WARS Y UN SEÑOR DE LOS ANILLOS, POR FAVOR

? Muy buenas NA, me gustaría
que me respondierais a estas
preguntas.

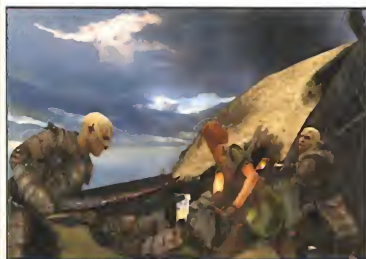
1. ¿Van a sacar algún juego nuevo de
Star Wars?

2. ¿Es verdad que el nuevo Señor de
los Anillos pretende superar a Final
Fantasy?, ¿cuándo saldrá?

3. ¿Cuándo saldrá la DS?

Un saludo de mi espléndida GC.

Guillermo Tarnier. E-mail.



«La Tercera Edad» será un juego de
Rol muy pelculero, y pelín diferente a
lo visto en Crystal Chronicles.

! NA. Buenas. Pues sí, habrá
nuevo Star Wars, sólo que en
Game Boy Advance. Lo firma Ubisoft y
se llama Star Wars Trilogy: Apprentice
of the force. Aprovechando que sale
ahora a la venta la trilogía en DVD,
pues eso, que habrá juego basado en
las tres pelis, y con recorrido por las
mejores escenas. Tiene buena pinta,
así que no te pierdas su estreno a
finales de septiembre. Cambiando de
tema, el nuevo Señor de los Anillos: La
Tercera Edad estará en la línea de la
saga Final Fantasy, con Rol por turnos
y una ambientación brillante. Pero si
has jugado a Crystal Chronicles, te vas
a encontrar con algo muy diferente.
Tendrás que probarlo. Las fechas de
DS no se han hecho oficiales aún. La
última hora es que sale en noviembre
en Estados Unidos, y aquí en el primer
trimestre de 2005 (¿quizá marzo?).

MARIO Y DONKEY, PAREJA FELIZ

? Hola amigos. Lo primero
felicitaros por la revista y por
los 50 números de Pokémon, y lo
segundo unas preguntillas. Allá van:
¿Para cuándo Mario Tennis en GC?,
¿cuánto costará la nueva DS?, y por
último, ¿no se sabe nada sobre un
Donkey Kong para GC? Gracias.

Roberto Santos Collado. E-mail.

! NA. Gracias por tu felicitación,
Roberto. Esperamos que hayas
participado en el superconcurso del
último número... ¡y que tengas mucha
suerte! Bueno, a lo nuestro. El tenis
más flipante de la historia de Nintendo
llega este octubre a Japón, pero nos
tememos que no estará aquí hasta el
primer trimestre de 2005. Las pantallas
y noticias que vamos recibiendo nos
dejan cada vez más impresionados.
¡Este Mario Tennis va a ser muy, muy
especial! Y desde luego no un tenis a
la usanza... Con la DS, ya se sabe, de
momento todo son especulaciones.
Antes nos tiramos a la piscina con la
fecha, ahora vamos a decir que el
precio que se rumorea es de 180
dólares (unos 165 Euros). Pero nada,
sin confirmar, claro. Y no desesperes
con Donkey. Su KONGA va a
ser una pasada (de hecho ya
hay segunda entrega lista en
Japón), pero nuestro KONG va
a dar más de sí. El MONO
estrenará arcade de
plataformas en un juego que
se llamará Jungle Beat y
combinará acción, saltos y
bongos. Todo a la vez.

STARFOX SE RETRASA

? Hola colegas!!
Llevo tres
años comprando
vuestra revista y es
genial. Bueno tengo
algunas preguntas:
1. ¿Cuándo sale
Starfox 2 de Namco?
Estoy impaciente...
2. ¿Qué juego de entre



Donkey Kong Jungle Beat será el
próximo proyecto del mono, que
también se jugará con los bongos.

los siguientes me recomendáis?

Starfox 2, Legend of Zelda, Resident
Evil 4 o Metroid Prime 2.

3. ¿Va a salir algún juego parecido al
Conflict Desert Storm?

Muchas gracias Nintendo Acción.

Vicente. E-mail

! NA. Gracias por tu
fidelidad, colega. Vamos
a intentar recompensártela
ofreciéndote algo de nuestro
conocimiento. Starfox 2 se ha
retrasado. La idea de
Nintendo era lanzarlo en
Navidad, pero habrá que
esperar a 2005. De los juegos
que nos preguntas, quién
puede quedarse sólo con uno.
Entre un BMW M3, un Ferrari
512 y un Porsche 911, a ver,
elige uno. Nos estás hablando
de la "creme", de los juegos
más importantes en GC de la
temporada. Y a nosotros nos
gustan todos. La última
pregunta es más facilita: si
te mola Conflict, te
gustará Rainbow Six 3.
No esperes a probarlo.

LOS ARTISTAS DEL MES



Javier Domínguez, Sergio Llorente y
José Cobas son el redactor jefe de
N.A. y dos colaboradores, que además
forman parte del grupo Al Otro Lado.



**¿Y
TIENEN
UN CD?!**

Pues sí, rock total
y buen sonido.
Quién se lo iba a
decir, estando
Jimmy entre
sus liras.

P+R
(Pregunta Rápido, que
esto está que arde)

? ¿SE SABE ALGO SOBRE
NUEVOS GOLDEN SUN?

Fijate que hemos oído por ahí
que Nintendo quiere convertirlo
en una licencia estilo Mario.

? ¿NOTICIAS DE UN VIRTUA
STRIKER PARA GAMECUBE?

Haylas, haylas. Hemos visto un
Virtua Striker 4 rulando por las
Cubes japonesas.

? ¿FECHA DE LANZAMIENTO
DE FF I + II PARA GBA?

El juego de Square-Enix llegará
por estas tierras el 10 de
diciembre, confirmado.

? ¿SE HA ANUNCIADO OTRO
WARIO WARE PARA GBA?

La segunda entrega llega a
Japón el 16 de octubre con 300
microjuegos. Casi nada.

? ¿HABRÁ UN SMASH BROS
PARA GAMECUBE?

Pues... ¿qué te parecería si te
dijéramos que al final se podría
estar desarrollando ¡¡para DS!!

? ¿NUEVA ENTREGA DE
DRAGON BALL PARA GBA?

Sí. Su título: Advance Adventure
y será un "fighter" rompedor.

RESIDENT EVIL PARA NINTENDO DS

? Saludos, redactores de una
genial revista. Me enteré de
que hace un tiempo pensaban hacer
un remake del clásico Resident Evil
para GBColor pero que al final el
motor gráfico no dio para ello.
Pensaba que lo sacarían para
Advance pero no fue así. Ahora me
gustaría saber si sacarán RE, el
clásico de toda la vida (no los
nuevos) para DS. Sería una auténtica
pasada visualizar en una pantalla el
personaje y en otra el mapa de la
mansión y el estado de vida, si se
viera en 3D... como un sueño vamos.
Carlos. E-mail

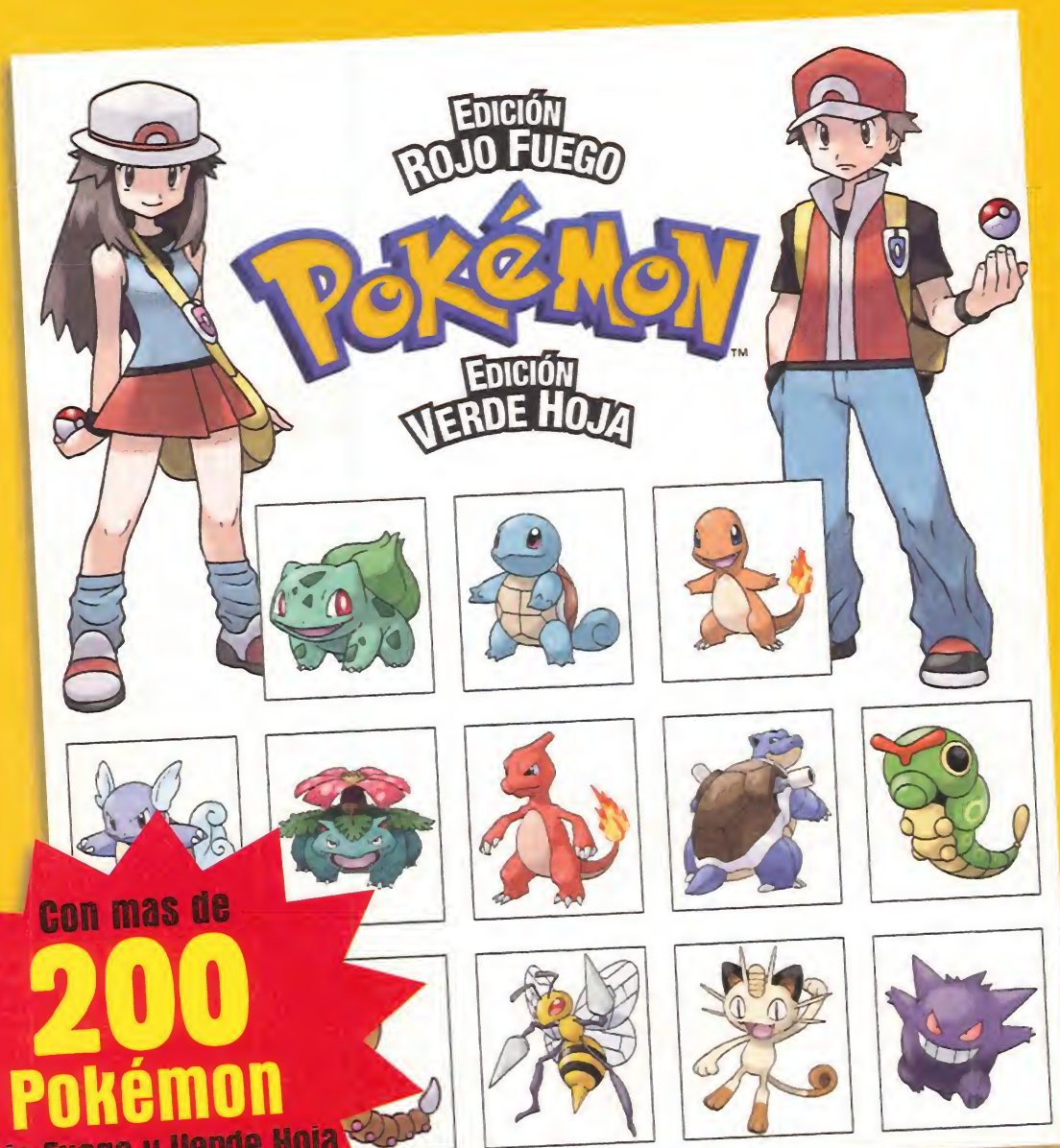
! NA. Capcom ha confirmado su
presencia estelar en la lista de
desarrolladores. Entre sus primeros
proyectos no hay un Resident (sí un
Megaman y un Viewtiful Joe), pero
a nadie le queda duda de que
tendremos un RE en nuestra
máquina. ¿Clásico, remake,
nuevo? Ni flores, pero a buen
seguro que incluirá un montón
de sorpresas. La doble pantalla
es una flipada y hay que saber
aprovecharla. En fin, tiempo
tenemos para especular, crear...

¡GRATIS!!

¡Llévate todos los Pokémon de Rojo Fuego y Verde Hoja!

EL PÓSTER QUE ESTABAS ESPERANDO

Sí, no te pierdas el próximo número de Nintendo Acción porque te quedarás sin el único póster que reúne todos los Pokémon de las nuevas ediciones.



**Con mas de
200
Pokémon
Rojo Fuego y Verde Hoja**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
 Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
 Augusto Varela
Secretarías de Redacción:
 Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz,
 Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars,
 Héctor Domínguez, Víctor Sánchez,
 Patricia Cahue, Javier Salazar,
 Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Directora General:

Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos:

Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero:

José Aristondo

Director de Producción: Julio Iglesias

Jefa de Distribución y Suscripciones:

Virginia Cabezon

Coordinación de Producción:

Miguel Vigil

Departamento de Sistemas:

Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: José E. Colino

Directora de Publicidad: Mónica Marín

Jefes de Publicidad:

Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona

Coordinación de Publicidad:

Mónica Saldaña

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN

C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid

Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448

nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555

Fax: 902 540 111

Distribución: España.

C/Orense, 12-14 - 2^a planta

Oficinas 2 y 3

28020 Madrid Tel. 914 179 530

Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33

28100 Alcobendas (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

ARI Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por

Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

¡DALE OTRO AIRE A LA BATALLA!

© 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.



POKÉMON™



POKÉMON ROJO FUEGO Y POKÉMON VERDE HOJA HACEN REALIDAD LAS BATALLAS SIN CABLES.

Intercambia tus Pokémon y tus mensajes secretos como nunca antes habías hecho... ¡Sin cables! Además, siete nuevas islas por explorar, más de 100 nuevos Pokémon nunca vistos en Game Boy Advance y un adaptador inalámbrico gratis. ¡Verlo para quererlo!

Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja
Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP.



<http://pokemon.nintendo.es>